Belgien bfr 162,- Dänemark dkr 31,- Frankreich FF 26,50 Griechenland Dr 1200,- Italien Lit 7.700 Luxemburg Lfr 162,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 58,- Schweiz sfr 7,50 Spanien ptas 650,-

PC Games Disc & Mag

COMPUTEC VERLAG

1/95

DM 7.50



Mönche und Monster



Ecstatica

Das Spiel des Monats

Schocker für Zocker

Creature Shock

Der Film zum Spielen

MultiMedia-Märchen

King`s Quest VII

Krönung mit Verwöhn-Aroma

Im Test

Armored Fist
Earth Siege
Aces of the Deep
Dawn Patrol

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

COVERDISK

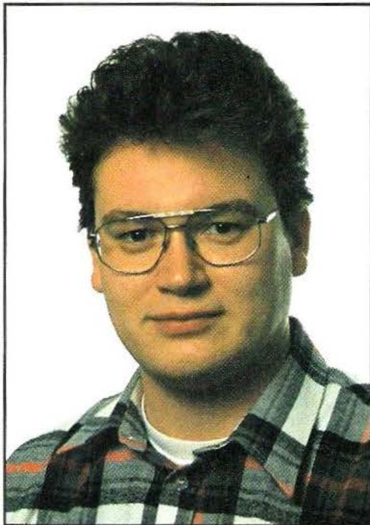
UNIVERSE

Eine voll spielbare Demoversion zu Core Designs neuestem Puzzle-Adventure!

CHEAT-IT

Neue Version: fünf Trainer zu aktuellen Tophits und ewigen Dauerbrennern!

386 • VGA • MAUS



WHAT$ UP?

Puuuuhhhh - geschafft..! Diese Seite gehört gewohnheitsmäßig zu den letzten, die wir bei der Fertigstellung einer PC Games mit Inhalt füllen. Danach kehrt wieder Ruhe ein in der Redaktion, und der Pegel der allgemeinen Aufregung und - manchmal auch - Gereiztheit nimmt wieder einen normalen, gemütlichen Wert an. Wie Sie sicher bemerkt haben oder noch bemerken werden, hat sich von der letzten bis zur aktuellen Ausgabe Ihrer PC Games etwas mehr getan als sonst üblich. Das Heftlayout wurde unserer Meinung nach etwas freundlicher und lockerer gestaltet, und das Heft ist mit Klasse-Spielen so voll wie noch nie. Während wir in einer der vergangenen Ausgaben kein Spiel für gut genug hielten, den Titel Spiel des Monats angeheftet zu bekommen, bombardierte uns der Softwaremarkt diesmal fast schon mit Spielen, die 90% und mehr verdienen. Eine Änderung, die uns fast genauso überfiel wie Sie, war die Zusammenlegung der PC Games CD-ROM mit der PC Games. Nachdem wir uns vor Anfragen über Nachbestellungsmöglichkeiten für die CD-ROM-Ausgaben 9 und 10 kaum noch retten konnten, dachten wir uns einfach: Jedem seine CD-ROM! und bringen in Zukunft die beiden Publikationen kurzerhand im Doppelpack in die Regale. Das beste für Sie daran ist, daß Sie die CD mit über 20 spielbaren Demos, vielen Bugfixes und der neuesten Shareware nicht mit einem horrenden Aufpreis bezahlen müssen, sondern lediglich 2,50 Mark mehr im Zeitschriftenbudget einplanen sollten. Wer von Ihnen noch kein CD-ROM-Laufwerk hat und weiterhin die PC Games mit Coverdisk erstehen möchte, findet einen Teil der Disk-Auflage - zu leider leicht gehobenem Preis - im Zeitschriftenladen. Falls die von Ihnen gewünschte Version der PC Games nicht an Ihrem Stammkiosk zu finden ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.



Falls auch Sie zu den Spätkäufern im Weihnachtsgeschäft gehören, laden wir Sie ein, eine kleine Shopping Tour mit PC Games zu unternehmen. Statt an den Advents-Samstagen in überfüllten Läden zu stehen, sollten Sie die vorselektierten Kauftips in unserem Weihnachts-Bazar-Special bewundern. Geht es um eine neue Sound- oder Grafik-Karte oder darf es vielleicht eine größere Festplatte sein? In diesem Bericht werden Sie bestimmt fündig. Für ganz ausgeflippte Typen beziehungsweise ganz normale Leute, die einfach mal davon träumen, so fetzige Gitarrenriffs wie die Jungs von Guns ´n´ Roses spielen zu können, gibt es etwas weiter hinten in der PC Games die Vorstellung eines völlig neuartigen Peripheriegerätes. Die Virtual Guitar ist zwar nicht gerade sehr weihnachtlich - aber was spricht dagegen, die Nachbarn am Heiligabend mit der eigenhändig dargebrachten Trash-Metal-Version von Jingle Bells aus den Federn zu hauen?

Obwohl manche Schwätzer schon seit Monaten das Virtual Reality-Zeitalter heraufbeschwören, ist es erst jetzt soweit: Der schon etwas länger bekannte VFX-1 von Forte und der meganeue I-Glasses von Virtual I/O ringen um die Gunst von zahlungskräftigen Cybernauten. Vor allem der zweitgenannte dürfte eine mittlere Sensation darstellen. Unser US-Korrespondent Markus Krichel entdeckte das Ding aus USA mehr durch Zufall. Der Clou am I-Glasses: der Preis wird unterhalb der magischen Grenze von 1.000,- Mark liegen und die Auflösung der Monitore über 320x200 Bildpunkten. Wenn unsere Prognose sich als richtig erweisen sollte, wird der neue Virtual Reality-Helm zu DEM Peripherie-Produkt des Jahres 1995. Nachdem Sie sich hingesetzt haben, sollten Sie Markus´ Bericht ab der Seite 156 aufschlagen.





Oliver Menne

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Universe

Curse of Enchantia ist den Veteranen unter den PC-Spielern bestimmt noch ein Begriff; durch zahlreiche Puzzles und knifflige Aufgabenstellungen konnte Core Design schon damals einen respektablen Erfolg verbuchen.











MEHR INFOS AUF SEITE 94

Mit Universe kündigt sich nun der Nachfolger dieses Knobel-Adventures an. Wie beim ersten Teil verschlägt es Sie in eine völlig andere Dimension, in eine völlig andere Zeit. Spielte Curse of Enchantia noch in bester Fantasy-Umgebung, so siedelt sich Universe, schon aufgrund der Namengebung, in der fernen Zukunft an. Man strandet auf einem merkwürdigen Planeten, auf dem viele mysteriöse Ereignisse aufgeklärt werden müssen.

Die voll spielbare Demoversion läuft bereits auf einem 386er mit VGA-Grafikkarte und Maus. Soundunterstützung ist in dieser frühen Version leider noch nicht enthalten, das spätere Spiel wird aber über feinste SoundBlaster-Klänge verfügen. Neben Universe befindet sich außerdem wieder eine aktuellere Version von Cheat-It auf der Coverdisk. Damit es diesmal nicht wieder zu dem ein oder anderen Problemchen kommt, lesen Sie bitte unbedingt die Anleitung. Fünf Spiele wurden diesmal mit hammerstarken Trainern bedacht (siehe Kasten).

TRAINER

Raptor
Pacific Strike
Tie-Fighter
Der Clou!
Theme Park CD-ROM

PC ACTION

Leser der PC ACTION finden auf der Coverdisk nicht die Demoversion zu Universe, sondern das Vollpreisprodukt Transworld. Wer Universe trotzdem gerne einmal sehen möchte, der schlage bitte die Rubrik Demoservice auf.

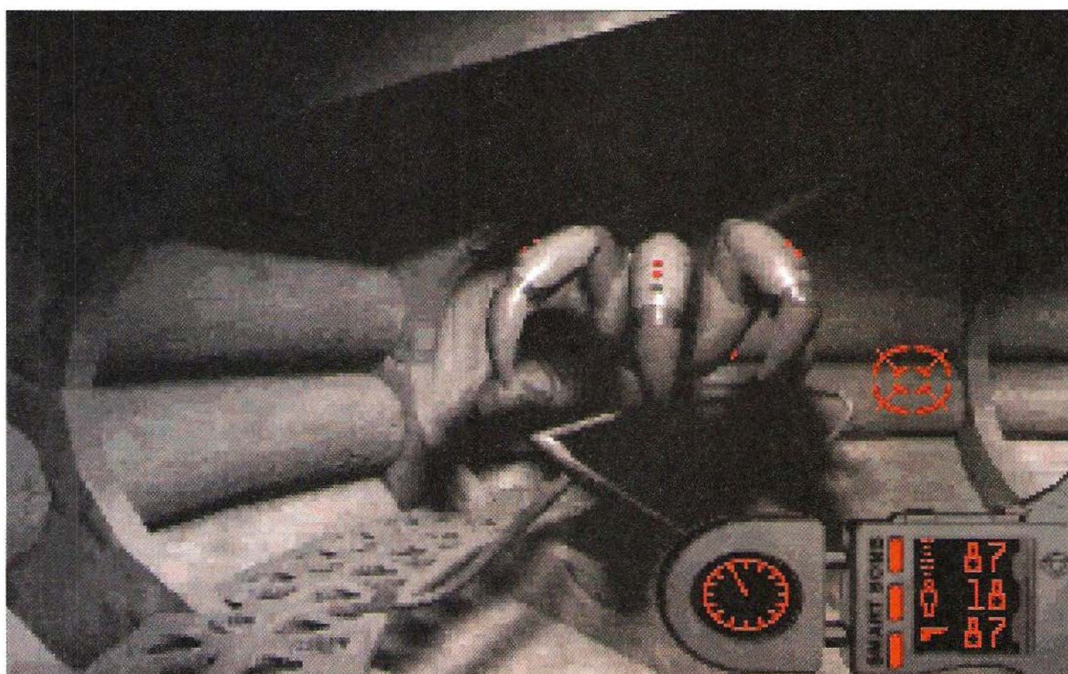
INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS

Actionspiele werden auch bei PC-Spielern immer beliebter, wie läßt sich auch sonst der durchschlagende Erfolg von Spielen wie Rebel Assault (über 140.000 verkaufte Exemplare in Deutschland) erklären. Packende Action gepaart mit hinreißenden Zwischensequenzen ziehen den Käufer fast schon magisch an - sollte zusätzlich noch der Begriff CD-ROM ins Spiel kommt, so ist der Topseller vorprogrammiert. Bei dieser Betrachtungsweise wird Creature Shock wohl der Hit der diesjährigen Wintersaison, schließlich werden alle Kriterien mehr als erfüllt. Ob Virgins CD-ROM-Doppelpack beim Finish die Luft ausgeht oder Rebel Assault links liegen läßt, lesen Sie in unserem ausführlichen Testbericht auf Seite 116.

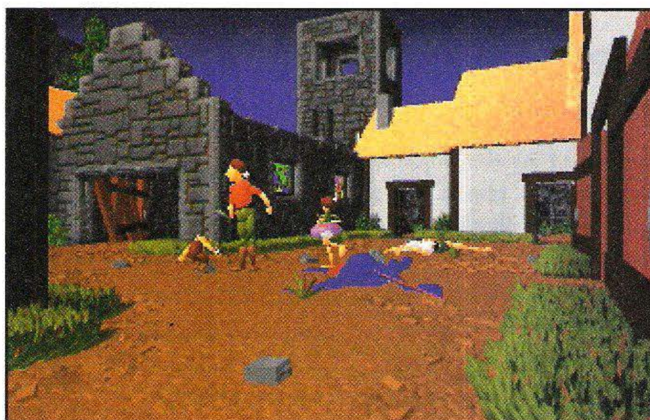


116

PD & SHAREWARE

SPECIALS

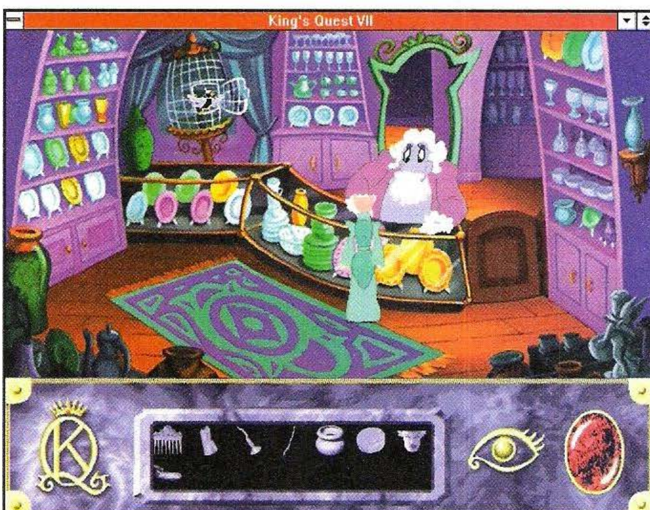
HARDWARE



48 Andrew Spencer is back! Nach dem Dauerbrenner International Soccer auf dem C64 setzt der Altmeister nun mit Ecstatica neue Standards in den Bereichen Grafik und Gameplay. Vor allem die völlig neue Technik, die hinter Ecstatica steckt, zieht jeden Alone in the Dark-Begeisterten in seinen Bann. Das Spiel des Monats!



32 Was schenk` ich meinem besten Freund, Kallegen oder gar mir selbst? Bei solchen Fragen möchten wir Sie natürlich nicht im Regen stehen lassen und stellen Ihnen auf acht Seiten nützliches Zubehör für den PC vor! Außerdem: Im Anschluß an die Kaufberatung finden Sie ein Gewinnspiel mit Preisen im Wert von DM 7.000,-



154 Sierra haut zum Weihnachtsfest kräftig auf den Putz. Neben Earth Siege und Aces of the Deep erscheint auch King`s Quest VII noch im Dezember. Daß es sich gerade bei diesem Produkt um den insgeheimen Hoffnungsträger im Hause Sierra handelt, merkt man schon nach wenigen Minuten Spielzeit. King`s Quest VII bietet geschmeidige Animationen am laufenden Band.

Descent

360°-Action

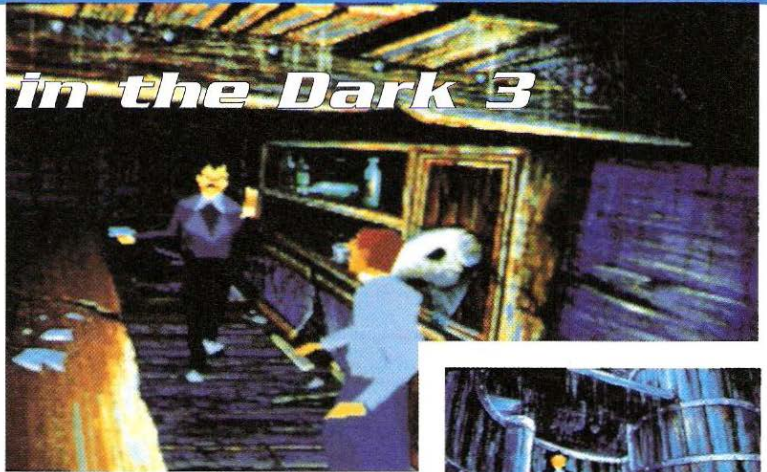
Kaum ein Hersteller produziert im Augenblick kein 3D-Action-Spiel. Wie so oft gibt es aber auch hier feine Unterschiede: während sich die einen auf eine simple Kopie bereits bekannter Techniken festlegen, versuchen andere, ihren eigenen Stil einzubringen. Descent ist zweifellos das Resultat der letzteren Vorgehensweise. Interplays 3D-Spektakel verfügt über echtes 360°-Scrolling, d. h. Drehungen in alle Richtungen, also auch nach oben und unten, sind hier völlig normal. Das erfordert zwar eine halbstündige Einspielzeit, macht aber letztlich doppelt so viel Spaß! Ansonsten gilt auch hier die Devise: Ballern, bis die Maustaste ihren Geist aufgibt!

INFO: 386er, VGA, CD-ROM, Januar, Interplay





Alone in the Dark 3



Edward Carnby im Wilden Westen

Das französische Label Infogrames wird Anfang 1995 seine Erfolgsserie Alone in the Dark fortsetzen. Edward Carnby verschlägt es diesmal durch einen mysteriösen Zwischenfall bei einer Filmaufnahme in den Wilden Westen. Hier trifft er auf abgehalfterte Skelett-Cowboys, die ihn zum Duell auffordern, und weitere illustre Horrorfiguren. Technisch hat sich Alone in the Dark 3 nicht wesentlich verändert, lediglich an der Geschwindigkeit der einzigartigen Polygongrafik wurde weiter gefeilt. Das interessante Pistolera-Flair der Western-Umgebung macht das Spiel erneut spannend und reizvoll. Einen ausführlichen Testbericht lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



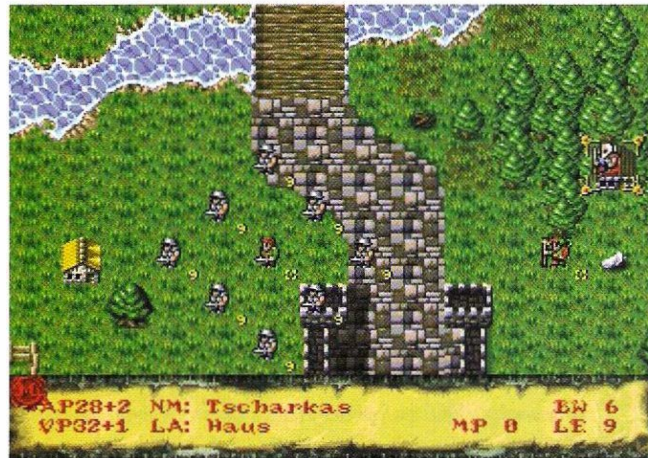
INFO: 386er, VGA, CD-ROM, Januar, Infogrames

Death or Glory

Strategiespiel aus Deutschland

Ein Strategiespiel besonderer Güteklasse hat Software 2000 in der Hinterhand. Death or Glory konnte bereits vor wenigen Monaten auf dem Amiga begeistern und erscheint nun als überarbeitete PC-Version. Death or Glory hinterläßt einen guten ersten Eindruck, vor allem, wenn man Fantasy-Fan ist und neben einem PC auch ein Super Nintendo sein eigen nennt. Das Spiel lebt von dem Flair, das normalerweise nur japanische Softwaremagnaten so richtig umsetzen können.

INFO: 286er, VGA, Disk, Dezember, Software 2000



Im November...

...werden laut Herstellerangaben folgende Spiele erhältlich sein.



Eine abgedrehte, aber dennoch realistische Simulation eines Wolfrudels ist Wolf - inklusive Hierarchie und der komplexen Verhaltensweisen.



In diesen Tagen tritt World Cup Golf gegen Links und PGA Tour Golf 486 an. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



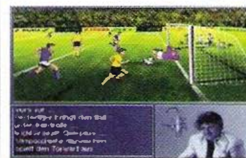
The Horde erscheint im November endlich auch in Deutschland - mit deutscher Anleitung und Sprachausgabe, das versteht sich von selbst.



Dominus ist ein Strategiespiel mit leichtem Fantasy-Einschlag. Die Disk- und CD-ROM-Version soll etwa gleichzeitig auf den Markt kommen.



Echte Rally-Atmosphäre bietet Power Drive, das einem bekannten Spielautomaten nachempfunden ist und sich auch genauso spielt.



Anstoß und Anstoß World Cup Edition erscheinen im November als Compilation. Als „Doppelpaß" werden beide Spiele für ca. DM 120,- verkauft.

PC ACTION 12/94

Leider ist uns bei der PC Action 12/94, Return of Medusa, ein kleiner Fehler unterlaufen bzw. teilte uns der Hersteller nicht mit, daß sich ein Kopierschutz im Spiel befindet. Für alle Besitzer der PC Action 12/94 hier noch einmal die nötigen Paßwörter. Sorry!

Seite	Zeile	Wort	Eingabe
4	2	3	Cirion
7	1	5	Fehler
9	1	2	Sonne
20	1	4	Beschreibung
25	4	6	Fenster
27	3	9	Feinde
29	2	3	Stadt
30	1	1	Hafen
31	1	5	See
35	2	3	Zinsen
40	2	4	Option
42	6	1	Balken
45	3	4	Kampf

Warcraft

Dune 2 meets Fantasy

Dune 2 war Ende 1993 ein Riesenerfolg für Westwood, konnte es doch zugleich Strategie- als auch SF-Fans ansprechen. Einen ähnlich geschickten Schachzug plant jetzt Interplay. Das Spielsystem, das hinter Warcraft: Orcs & Humans steckt, erinnert stark an Westwoods erstes großes Werk, verlegt jedoch den Ort des Geschehens in eine reinrassige Fantasywelt. Sie können sich zu Beginn entscheiden, ob Sie die fiesen Orks oder die rechtschaffenen Menschen lenken und leiten möchten. Wie bei Dune 2 ist das Spiel in mehrere Missionen aufgeteilt. Ziehen Sie für die Orks ins Feld, so müssen Sie in einer Mission beispielsweise die Prinzessin der Menschen entführen - würden Sie für Ihre Artgenossen kämpfen, so liegt es an Ihnen, die Prinzessin zu beschützen. Grafisch ist Warcraft recht nett gemacht, die kleinen Personen sind ansprechend animiert und für ihre Größe überraschend detailliert.

INFO: 386er, VGA, CD-ROM, November, Interplay







Checkpoint USA

■ von Markus Krichel

US-Korrespondent Markus Krichel berichtet wie jeden Monat über brandheiße Neuigkeiten aus den Vereinigten Staaten.

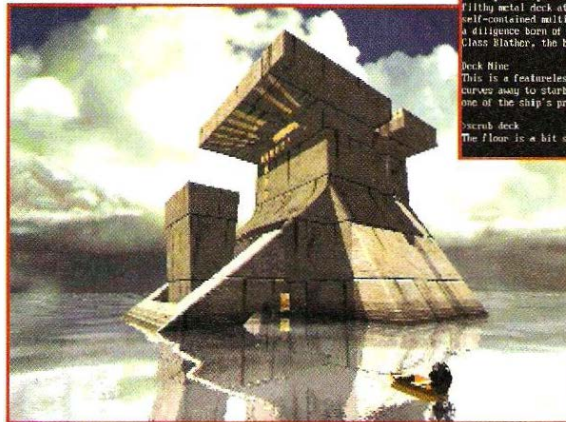
The Queen of Cybersex. Reactor Inc. aus Chicago veröffentlichte das erste CD-ROM-Spiel für Erwachsene, das dieses Prädikat auch wirklich verdient. Virtual Valerie steht in der Qualität einem anspruchsvollen Spielprodukt in nichts nach. 3D-Modelling, Animationssequenzen, digitaler Sound - alles was das Herz und andere Körperteile begehren. Reactor beschreibt Virtual Valerie als sextravagantes und cyberotisches virtuelles Erlebnis. Der Spieler (?) folgt einer Einladung in Valeries Wohnung, wo einige Überraschungen auf ihn warten.

Too late. Auch dieses Jahr werden Gamer in aller Welt wieder einmal vergeblich unterm Weihnachtsbaum nach einigen angekündigten Spielen suchen. Damit Sie Ihren Wunschzettel nicht mit Nieten füllen, hier einige Titel, die es mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit nicht schaffen werden. Darunter Jagged Alliance von Sir Tech, Phantasmagoria von Sierra und Harvester von Merit Software. Fraglich ist auch, ob Origin es schaffen wird, alle vier angekündigten Titel rechtzeitig vom Hof zu rollen. Sicher scheint zumindest, daß Wing Commander 3 es schaffen wird. Lassen wir uns überraschen.

I want my MTV. Mediagigant MTV plant, auf der CD-ROM-Welle zu surfen. Als erstes Produkt wird Club Dead erscheinen, ein Spiel, in dem Sie die Rolle eines Cyberklempners in einem virtuellen Hotel California übernehmen - eine wohnliche Stätte, in die man leicht rein-, aber verdammt schwer wieder rauskommt. Mit einem Veröffentlichungstermin ist man allerdings vorsichtig. Nach Angaben der MTV-Biggies ist es „eine echte Herausforderung, das visuelle Erscheinungsbild vom MTV in ein Computerspiel umzusetzen". Komisch, wenn man bedenkt, daß sich das „visuelle Erscheinungsbild von MTV" fast gänzlich aus Computergrafiken zusammensetzt.



Kommt erst nach Weihnachten: Jagged Alliance.



PLANETFALL
Infocom interactive fiction - a science fiction story
Copyright (c) 1983 by Infocom, Inc. All rights reserved.
PLANETFALL is a trademark of Infocom, Inc.
Release 37 / Serial number 851003

Another routine day of drudgery aboard the Stellar Patrol Ship Feinstein. This morning's assignment for a certain lowly Ensign Seventh Class: scrubbing the filthy metal deck at the port end of Level Nine. With your Patrol-issue self-contained multi-purpose all-weather scrub brush you shine the floor with a diligence born of the knowledge that at any moment dreaded Ensign First Class Blather, the bane of your shipboard existence, could appear.

Deck Nine
This is a featureless corridor similar to every other corridor on the ship. It curves away to starboard, and a gangway leads up. To port is the entrance to one of the ship's primary escape pods. The pod bulkhead is closed.

>scrub deck
The floor is a bit shinier now.

Infocomas Planetfall erlebt im nächsten Sommer ein Revival. Ob die grafische Neufassung, allerdings atmosphärisch genauso dicht gestaltet wird, wie das grandiose Vorbild, bleibt abzuwarten. Alle Infocom-Fans werden sicherlich jetzt schon ungeduldig auf den Nachfolger warten.



Phantasmagoria verschiebt sich von Dezember `93 um fünf Monate auf Mai `95.

Myst - The Movie. Ernstzunehmenden Gerüchten zufolge plant Walt Disney die Verwirklichung eines Filmprojektes basierend auf dem CD-ROM-Bestseller Myst. Überhaupt zeichnet sich hier ansatzweise sowas wie ein Trend ab. Gerade angelaufen ist ein Film, der das Videospiel Double Dragon zur Vorlage hat. Double Dragon ist allerdings ein unsäglicher Krampf, den sich selbst hartgesottene Dragonfans nicht antun sollten.



Bald auch als Fernseh- oder Kinofilm: Myst!

Infocom lives. Nach dem recht großen Erfolg von Return to Zork bereitet Activision eine neue grafische Umsetzung eines Infocom, Textadventure-Klassikers vor. Diesmal handelt es sich um Return to Planetfall, das auch in einer lokalisierten deutschen Version erscheinen soll. Return to Planetfall wird sich stärker am Original orientieren als es bei Return to Zork der Fall war. Selbstverständlich gibt es auch ein Wiedersehen mit dem lästigen Roboter Floydd.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie in CompuServe an die Adresse: 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Cyberia

Eiskalte Action

Rebel Assault und Creature Shock bekommen hochkarätige Gesellschaft. Mit Cyberia liefern die Newcomer Xatrix Interactive Design ein hervorragendes Erstlingswerk ab, das der bisherigen Referenz die Sporen zeigen wird.

Nach dem Zusammenbruch der Weltwirtschaft bilden sich große Parteien. Die „Free World Alliance" ähnelt stark den heutigen Regierungen und besteht zum größten Teil aus erfahrenen Politikern. Die zweite Gruppierung mit dem bedeutungsschwangeren Namen „The Cartel" setzt sich aus widerlichen Drogenbossen zusammen, die mit ihrem nicht zu unterschätzenden Einfluß, ihrem Geld und ihren Waffen die Erde samt der Bevölkerung unterjochen möchte. Der Titelheld Zack ist zu Beginn des Spiels Gefangener der „Free World Alliance". Aber anstatt ihn zu verurteilen, gibt ihm die Regierung die Möglichkeit, seine Fehltritte wieder gutzumachen. Die Allianz hat erfahren, daß Das Kartell eine geheime Waffenentwicklungszentrale im Herzen Sibiriens entdeckt hat. Jetzt muß Zack verhindern, daß sich der Zusammenschluß der Drogen-Mafia durch diese Basis einen entscheidenden Vorsprung verschafft. Ihre Mission: finden Sie die Basis, dringen Sie dort ein und bringen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist... Das Spiel orientiert sich stark an Rebel Assault. Die zahlreichen Animationssequenzen versprühen zwar einen Hauch von Adventure-Atmosphäre, fallen aber weniger ins Gewicht. Vielmehr düst man zum größten Teil über sagenhafte Territorien und ballert auf jeden, der das Feuer eröffnet. Dabei läßt sich der futuristische Jet nicht steuern - das übernimmt wie in Rebel Assault der Computer - und man kann sich seelenruhig den schießwütigen Aggressoren widmen. Cyberia bietet Grafik und Sound der absoluten Spitzenklasse und kann sich vielleicht zur neuen Referenz entwickeln. Beim Gameplay darf man sich allerdings nichts vormachen: hier werden einzig und allein Ballerfans angesprochen!

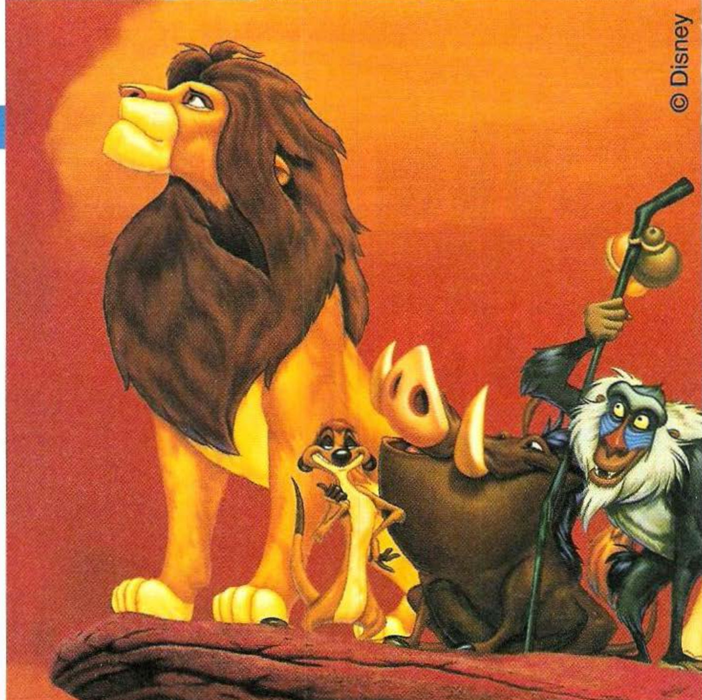
Oliver Menne ■







Die hervorragenden Zwischensequenzen (oben) sorgen für Atmosphäre und die Actionszenen (links) für ein angespanntes Nervenkostüm.



Wenn Sie diese PC Games-Ausgabe in Händen halten, läuft der traditionelle Weichnachts-Zeichentrickfilm der Disney-Studios schon seit einem Monat in den Kinos. Kaum jemand zweifelt daran, daß The Lion King auch hierzulande Rekordumsätze einspielen wird. Wir konnten vorab einen Blick auf das Jump & Run aus dem Hause Virgin werfen.

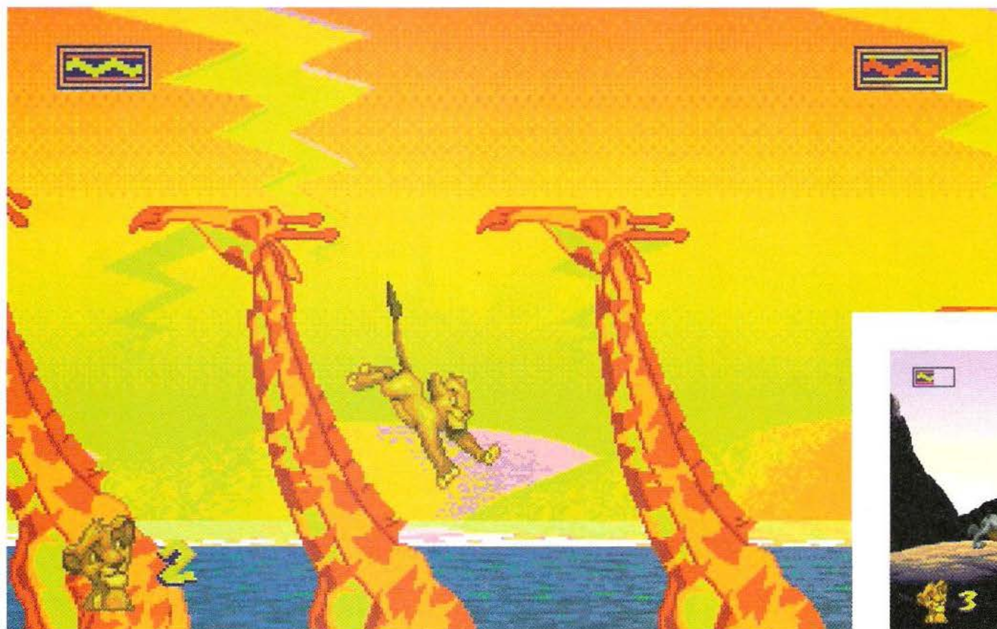
Der König der Löwen

König der Jump & Runs

Süßer die Kassen nie klingeln: Der gewaltigste Merchandising-Feldzug seit Jurassic Park wird dafür sorgen, daß wir im nächsten halben Jahr nur noch Lion King-Fruchtgummi lutschen, uns in Lion King-Bettwäsche kuscheln oder unseren Kaffee aus einer Lion King-Tasse schlürfen. Allein in Deutschland stehen 60 Lizenznehmer auf der Matte, damit im Weihnachtsgeschäft, und möglichst noch lange danach, der Rubel rollt. Im Computer- und Videospielbereich sicherte sich Virgin Interactive Entertainment das Recht zum Gelddrucken, was nach dem großen Erfolg der Aladdin-Module für die Konsolen von SEGA und Nintendo sicherlich niemanden überraschte. Die Erfahrung lehrt, daß derartige Vorlagen fast immer in Jump & Runs verbraten werden - so auch im Falle The Lion King. Doch in diesem Jahr fällt sogar für die PC-Besitzer eine Umsetzung ab: Die Fassung für IBM-Kompatible ab der 386er-Klasse soll sogar mit der Konsolenversion bezüglich Umfang und Aufbau identisch sein.

Die Story

Ein Raunen ging durch Amerika, als bekannt wurde, daß beim 32. abendfüllenden Disney-Film der tierische Hauptdarsteller einem Mordanschlag zum Opfer fällt. Hintergrund des Attentats: Musafa, der König der Löwen, erklärt seinen Sohn Simba zum Thronfolger. Dies paßt dem Königsbruder Scar, der gerne selber das Zepter schwingen würde, natürlich überhaupt nicht. Zusammen mit den Hyänen entwickelt er eine tödliche Strategie, um Musafa aus dem Weg zu räumen und vor Simba die Macht an sich zu reißen. Der Anschlag gelingt, und zu allem Übel wird dem Kronprinz auch noch eingeredet, daß er für den Exitus des Vaters verantwortlich ist. In seiner Verzweiflung flieht er aus dem Dschungel in die Wüste. Nach einer Reihe hochbrisanter Ereignisse schaffen es Simba und seine Freunde, den habgierigen und tyrannischen Onkel aus dem Urwald zu vertreiben. Am Schluß gibt es also doch noch das Disney-typische Happy-End.





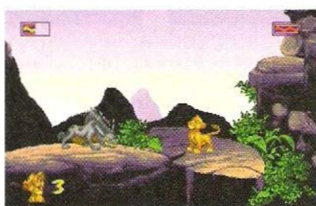
Wenn sich Simba langweilt, vertreibt er sich die Zeit mit dem Beobachten der heimischen Fauna.



Das Spiel

Angeblich gehört The Lion King zu den ergreifendsten Filmen seit „Vom Winde verweht" - ein stattlicher Vorrat an Taschentüchern gehört also neben Popcorn und Eis zu den wichtigsten Utensilien für Kinogänger. Beim PC-Jump & Run sollten Sie trotz aller Rührung cool bleiben, sonst haben Sie gegen die Unmengen an Gegnern keine Chance. Sie schlüpfen natürlich in die Rolle von Simba und müssen im folgenden zehn gigantische Levels überstehen, bevor es zum alles entscheidenden Duell zwischen ihm und dem verhaßten Scar kommt. Bereits im ersten Level müssen Sie sich mit kecken Chamäleons, widerborstigen Stachelschweinen und einer zickigen Hyäne auseinandersetzen. Unterwegs gibt es Boni in Form von farbigen Käfern aufzusammeln, mit denen Simbas Kräfte wieder reaktiviert werden. Auch Extra-Leben wurden zwischen den Blättern der Baumkronen und hinter Felsen versteckt. Die Steuerung mit Joystick oder Tastatur funktioniert über Simba. Auf technischer Seite wird The Lion King einen neuen Standard im PC-Jump & Run-Bereich setzen. Dank dem sauberen Parallax-Scrolling soll das Videokonsolen-Feeling nun auch auf den VGA-Monitoren Einzug halten. Die Animationen der Filmfiguren sind im gewohnt drolligen Disney-Stil gehalten. Wenn beispielsweise ein Schmetterling vorbeifliegt, beäugt ihn Simba neugierig und verdreht dabei schelmisch die Augen. Einige Gags (z. B. das Schaukeln des kleinen Löwen am Schwanz eines gutmütigen Nilpferdes) sorgten bereits in der uns vorliegenden Preview-Version für allgemeine Erheiterung. Einen zusätzlichen Atmosphäre-Bonus garantiert der Original-Soundtrack aus dem Kinohit, der sich unter die Dschungelgeräusche (Affengekreische, Papageien, Bongos etc.) mischt. The Lion King soll laut Virgin noch im Dezember auf den Markt kommen.

Petra Maueröder ■



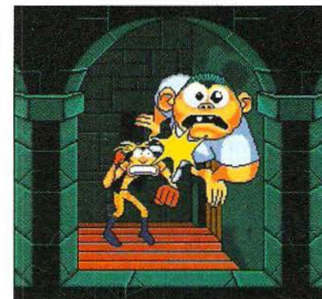
Der Endgegner des ersten Levels ist eine zähnefletschende Hyäne, die allerdings sehr leicht zu besiegen ist.



Woodruff & The Schnibble of Azimuth

Little Big Man

Coktel Vision plant noch vor Weihnachten einen Großangriff auf die Lachmuskeln aller Adventure-Fans.



Nach Goblins 3 und Inca 2 wurde es sehr still um das französische Softwarehaus Coktel Vision. Viele glaubten, die Franzosen würden sich auf weitere Fortsetzungen konzentrieren und damit langsam in Vergessenheit geraten. Weit gefehlt! Woodruff & The Schnibble of Azimuth sieht zwar streckenweise genauso aus wie ein vermeintliches Goblins 4, ist es aber nicht! Hier handelt es sich nicht um ein weiteres Puzzlespiel, sondern um ein astreines Adventure mit comicartiger SVGA-Grafik und exzellenter Sprachausgabe. Die Story paßt zum abgedrehten Titel. Nach dem atomaren Super-GAU hat sich ein Großteil der Bevölkerung unter die Erdoberfläche verzogen und fristet hier lange Zeit ein unscheinbares Leben. Völlig entstellt und mutiert durch mangelndes Sonnenlicht, wagt sich dieses Grüppchen wieder ans Tageslicht und wird sofort von der restlichen Menschheit diskriminiert. Professor Azimuth sieht die Gefahr eines Bürgerkriegs und stemmt sich mit aller Gewalt gegen existierende Vorurteile - bis er eines Tages spurlos verschwindet. Er hinterläßt nur seinen kleinen Sohn, der körperlich wie ein vollwertiger Erwachsener aussieht, aber

The Last Dynasty

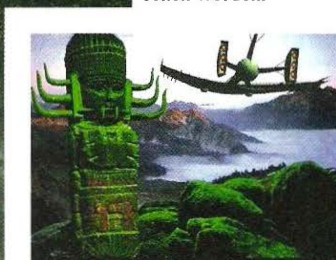
Windows-Abenteuer

Vom Titel darf man sich auch hier nicht täuschen lassen. The Last Dynasty klingt nur nach einer amerikanischen Seifenoper, dahinter versteckt sich ein vielversprechendes Science Fiction-Abenteuer.

Bedenkt man, daß es sich bei Coktel Vision um ein europäisches Softwarehaus handelt, so haben die Franzosen für The Last Dynasty einen unglaublichen Aufwand betrieben. Zahlreiche Schauspieler wurden vor die Kamera geholt, um für dieses vielseitige Weltraumabenteuer einige Szenen zu drehen. Im bekannten Blue Box-Verfahren wurden die Darsteller gefilmt und anschließend vor einen computergenerierten bzw. fotografierten Hintergrund gestellt. Das bringt enorme Geschwindigkeitvorteile, schließlich müssen vom CD-ROM-Laufwerk nur die Daten für die Bewegungen der Personen geholt werden. Außerdem spart Coktel Vision dabei eine Menge wertvollen Platz, denn The Last Dynasty ist nicht nur ein packendes interaktives Adventure im Stil von Lost Eden, Dragon Lore oder Creature Shock, nein, es bietet auch noch satte Weltraumaction, wie man sie aus Wing Commander oder X-Wing kennt. Gerade dieser Teil ist besonders beeindruckend, weil er, wie das gesamte Spiel, komplett unter Windows läuft - und das mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Wie



Bei den Grafiken wurden die unterschiedlichsten Techniken verwendet. Zum größten Teil handelt es sich aber um Fotos, die mit Computergrafiken versehen wurden.



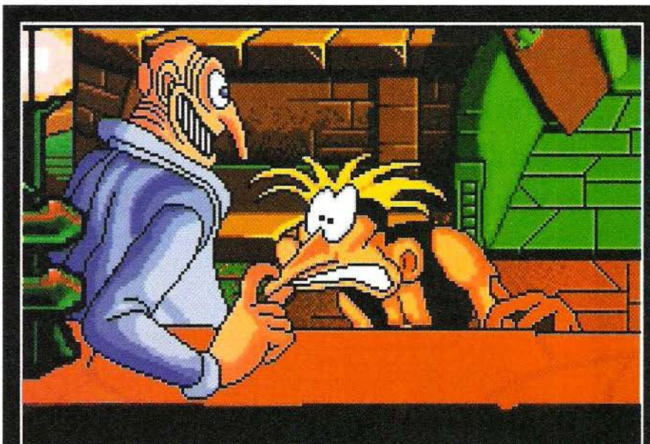


rein geistig noch ein Kind ist, und einen Zettel mit dem Wort Schnibbel. Woodruff, so der Name des Kindes, macht sich auf die Suche nach seinem Vater...

Neben den lobenswert logisch und zusammenhängend aufgebauten Puzzles besticht natürlich die wahrhaft zeichentrickfilmreife Grafik. Vor allem die Grimassen der verschiedenen Personen reizen zu Lachkrämpfen. Ein endgültiges Urteil möchten wir natürlich erst im Test in der nächsten Ausgabe abgeben, aber Woodruff könnte einer der Überraschungserfolge dieses Jahres werden.

Oliver Menne ■

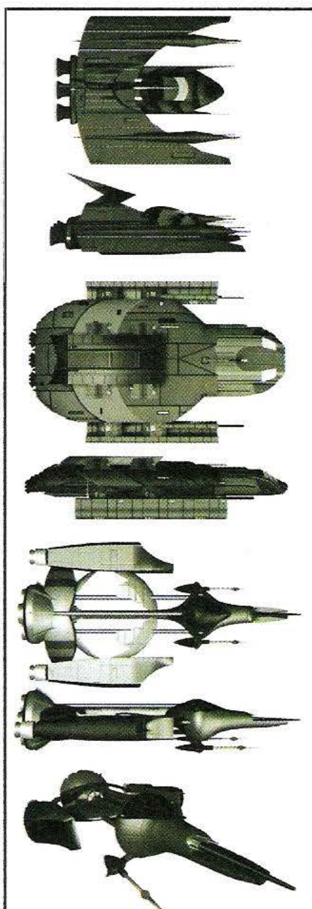
Woodruff erlaubt sich so manchen Schabernack, auch wenn er sich der Folgen manchmal nicht bewußt ist.



aus ähnlichen Spielen bekannt, hat man die Wahl zwischen verschiedenen Waffensystemen, kann eine zoombare Sternenkarte auf den Bildschirm zaubern und mit verbündeten Kampfgefährten kommunizieren. Das geschieht natürlich nicht über die längst veralteten Textstaffetten, sondern über eine glasklare, deutsche Sprachausgabe. Der Action- und der Adventurepart umfassen jeweils eine CD-ROM, so daß man jedesmal die CD wechseln muß, sobald man einen Planeten betritt. Dafür bekommt man aber auch Grafiken zu sehen, für die das Prädikat „sehr gut" noch eine Untertreibung darstellt.

Oliver Menne ■





Bei The Last Dynasty muß man in der Weltraumkampf-Simulation gegen zahlreiche Gegner antreten.

PC Games CD-ROM 12/94

Alles Spiele!

Für PC Games-Leser, die sich noch vor unserer Umstellung auf die neue Cover-CD die PC Games CD-ROM 12/94 separat gekauft haben, bieten wir diesmal wieder das CD-Inlay zum Ausschneiden und Archivieren. Falls Sie die neue PC Games mit Cover-CD gekauft haben, müssen wir Sie für das aktuelle Inlay (CD-ROM 1/95) leider noch bis zur nächsten Ausgabe vertrösten - wegen der vielen guten Spiele, die uns in diesen Wochen erreichten, war einfach zu wenig Platz, um der CD-ROM 1/95 noch eine weitere Seite zu widmen.

Zum Sammeln! Mit den CD-Inlays zum Ausschneiden können Sie die PC Games CD-ROM auch im CD-Schrank oder -Rack aufbewahren.

PC Games Disc & Mag CD ROM

NOVA STORM

Spielhallen-Action direkt von der CD

Das interaktivste CD-ROM-Demo überhaupt!

DEMO DES MONATS NOVA STORM

ÜBER 500 MB

DM 19,80 Ausgabe 12/94

NASCAR RACING Voll spielbares Demo des IndyCar-Nachfolgers!

RISE OF THE ROBOTS Ein 10-MByte-Demo zum Mitkämpfen!

DAWN PATROL Das spielbare Demo des SVGA-Flugsimulators!

TRANSPORT TYCOON MicroProses brandneue Wirtschaftssimulation!

SYSTEM SHOCK Spielbare Demoversion des 90's Spiels!

WARCRAFT Topaktuell: Interplays Fantasy-Strategiespiel als Playable Demo

mehr Infos siehe Rückseite!



PC Games 12/94 PC Games CD-ROM

Spielbare Demos
NASCAR Racing
System Shock
Novastorm
Sail Simulator 2.1
Discworld
Dawn Patrol
Warcraft
Lollypop
Rise of the Robots
Hardball 4
Battle Bugs
Superkarts
Die Sage von Nietoom
The Hidden Below
Transport Tycoon
The Chaos Engine

Selbstlaufende Demos
Magic Carpet - Intro
Hand of Fate CD
Lost Eden
Woodruff and the Schnibble of Azimuth
The Last Dynasty

ADI Lernprogramme für Kinder
Playtoons
Wing Commander 3

Bugfixes/Updates
Aces over Europe V1.1
Air Warrior V1.16B
Al Qadim V1.1
Anstoß
Betrayal at Krondor V1.2
Buzz Aldrin's Race into Space V1.01
Civilization Sound Patch
Civilization for Windows V1.20
Der Clou
Detroit V2.0
Dragon Lore Disk V1.1
Dragon Lore CD-ROM V1.1
Falcon V3.04
FIFA Soccer
Hornet V1.01
Lode Runner für Windows V1.02
Master of Magic V1.01
MegaRace
Mig 29 V1.04
NHL Hockey ´94
Raptor Vollversion V1.2
Raptor Shareware V1.2
Reunion V1.11
SimFarm V1.3
Strike Commander
Theme Park
Tie Fighter Sound Patch
Tornado V1.0c
Wizardry 6

Specials
Nascar-Rennwägen für IndyCar Racing

Shareware
One Must Fall
Flying Tigers
3D Ball Blaster
Captain Zins
Line Wars 2
Xatax
C64-Emulator
Klondike Gold
Shards
Skunny Karts
Ranger Fox
Blackjack 2.5
Liberator

PC Games 12/94 PC Games CD-ROM

Die Highlights

Zum Demo des Monats küren wir diesmal das CD-Ballerspiel Novastorm. Weitere Highlights sind das Rennspiel NASCAR Racing von Papyrus, das Prügelspiel Rise of the Robots, der Mario Kart-Clone Superkarts und das brandneue Demo des Strategiespiels Warcraft. Wer darüber hinaus Spaß am spielbaren Demo von Magic Carpet (CD-ROM 11/94) hatte, kann sich über einen besonderen Bonus freuen. Neben dem minutenlangen Intro der CD-Version befindet sich ein völlig neuer und von Grund auf verschiedener Demolevel auf der Silberscheibe.





Computer '94 in Köln

Wachablö

Im November 1992 stand die erste deutsche Publikumsmesse in Köln noch ganz im Zeichen des Commodore Amiga. Doch bereits im vergangenen Jahr zeichnete sich eine Trendwende ab: der PC rückte immer mehr in den Mittelpunkt und lief dem Amiga den Rang ab.

Nein, hinter der Verkleidung steckte nicht Alfons Schubeck, sondern ein Mindscape-Mitarbeiter.



Auf der Computer '94 wurde schließlich Realität, was sich schon im Jahr zuvor abzeichnete. Zwar konnte man noch überraschend viele Händler finden, die jede Form von Peripherie für Commodores einstiges Flaggschiff im Programm hatten, doch das eigentliche Interesse galt dem PC.
Aufgrund des riesigen Andrangs auf der Computer '93 hatte sich der Veranstalter diesmal dazu entschlossen, das Geschehen in zwei Hallen zu verlegen. Das Resultat: in Halle 11 konnten sich die Aussteller des gewaltigen Ansturms nur mit Mühe erwehren, während es in Halle 10 eher ruhig und entspannt zur Sache ging. Die Frage nach dem Warum konnte niemand so recht klären, schließlich befanden sich neben zahlreichen Händlern auch renommierte Hersteller mit attraktiven Ständen in diesem Bereich. Auf satten 120m² zeigten beispielsweise Virgin ihre gesamte Produktpalette. Darunter befanden sich nicht nur Creature Shock, Lost Eden und Nascar Racing, über die schon in vielen Magazinen berichtet wurde, sondern auch die aktuellen Knüller Aladdin, Hokum, Der König der Löwen und Cyberwar. Den größten Stand dieser Halle stellt IBM, die noch im November mit ihrer neuen OS/2-Version auf den Markt drängen. Die ersten Exemplare wechselten schon auf der Messe ihren Besitzer - ob nun durch eines der stündlichen Gewinnspiele oder auf dem normalen Weg, gegen Bares.



Max Design präsentierte auf der Computer '94 ihre aktuelle Simulation Oldtimer (links); Klaus-Jürgen Kraft, Geschäftsführer Starbyte, bestätigte, daß Bazooka Sue vor Weihnachten erscheinen wird.





Ron Williams gab bei Ikarion Software eifrig Autogramme (ganz links); Bei Funsoft veranstalteten Jimmy Hartwig und Sepp Meier ein amüsantes Fußballquiz. „Wer wird deutscher Meister?", war Sepps beliebteste Frage. Die Antwort? Natürlich der FC Bayern München.



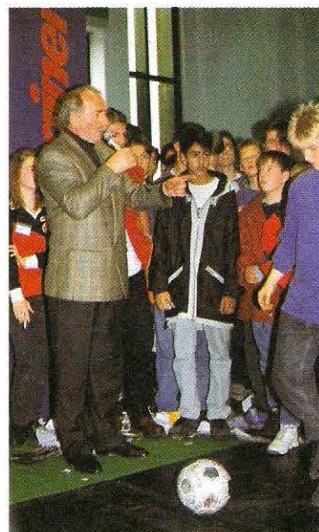
sung



Die dritte Überarbeitung von OS/2 machte einen ausgezeichneten und vor allem stabilen Eindruck, doch ob sich dieses Betriebssystem gegen Microsoft Windows durchsetzen kann, bleibt fraglich. Es wäre zumindest wünschenswert, denn OS/2 scheint sehr viel absturzsicherer zu sein als die etablierte Dauer-"Schutzverletzung"!

Auf einem Gemeinschaftsstand präsentierten die Firmen Max Design (Oldtimer), Selling Points (Lords of the Realm), Leisuresoft (Tecnoplus-Reihe) und Blue Byte (Albion) ihre neuesten Produkte. Außerdem befanden sich Magic Bytes, die sich mit

Helmut Schulte, Johannes B. Kerner und Werner Hansch (Foto) moderierten das ranTrainer-Gewinnspiel.



Spiel des Jahres



Christian Müller und Christian Geltenpoth verliehen auf der Computer '94 die Preise für das Spiel des Jahres.



„Ich gehe gleich nach Hause und programmiere!", meinte Sid.

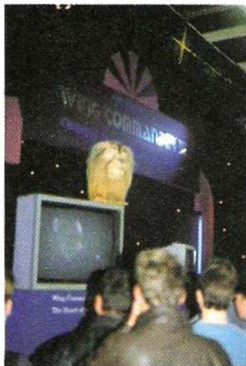


Kristin Dodt nahm die Trophäe für Sam & Max in Empfang.

Die Computer '94 nahm der Computec Verlag zum Anlaß, die Spiele des Jahres zu ehren. Als Erhebungszeitraum wurde September 1993 bis September 1994 festgelegt. Für das System PC CD-ROM waren nominiert: Sam & Max, Rebel Assault und Battle Isle 2. Der klare Sieger hieß natürlich Rebel Assault, das seit Dezember 1993 weit über 100.000 mal über den Ladentisch ging. Im Floppybereich wurden SimCity 2000, Colonization und ebenfalls Sam & Max nominiert. Nach langer und hitziger Diskussion innerhalb der Jury fiel die Wahl letztlich auf Colonization.







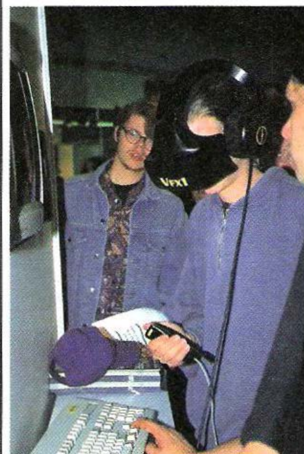
Stilvoll zeigte Greenwood Das Amt (links oben); Bei Software 2000 stand Werner Krahe Rede und Antwort (oben); eine der großen Attraktionen war Wing Commander 3 (links).

Blink, einem irren Spiel über Sex, Intrigen und verrückte Ärzte, endlich von ihrem Erotik-Puzzle-Image verabschieden wollen - pralle Krankenschwestern dürfen aber natürlich trotzdem nicht fehlen. Black Legend präsentierte zum ersten Mal Fußball total! dem breiten Publikum, und wie zu erwarten war, stieß das vielversprechende Fußballspiel auf riesige Resonanz (Test: Ausgabe 2/95). Insgesamt gesehen hatte man in dieser Halle viel Zeit, sich mit den Produkten der verschiedenen Hersteller ausgiebig zu beschäftigen, sprich probezuspielen. In Halle 11 war das kaum möglich, nicht umsonst hatte der Veranstalter diesen Bereich mit dem inoffiziellen Untertitel „Action-Halle" versehen. Neben zahlreichen Produktvorstellungen bekam der Besucher hier auch noch zahlreiche Showeinlagen geboten. Rushware veranstaltete stündlich ein Computerquiz, bei dem es Spiele und zahlreiche Merchandising-Artikel zu gewinnen gab. Hauptattraktion: am Freitag stellten Jimmy Hartwig (Ex-Profi Hamburger SV) und Sepp Meier (Ex-Nationaltorhüter und Profi-Talkgast) eifrig Fragen zum Thema Fußball. Wer mehr an Spielen interessiert war, konnte sich außerdem erste Eindrücke zu Dark Forces, Full Throttle, Rise of the Robots und zahlreichen anderen Neuerscheinungen verschaffen. Rund ums Leder ging`s natürlich auch am Stand von Greenwood, die mit rantrainer eine hochkarätige Fußballsimulation in den Startlöchern haben. Johannes B. Kerner, Helmut Schulte und Werner Hansch moderierten das passende Gewinnspiel, bei dem es darum ging, einen möglichst harten Schuß auf`s Tor abzugeben. Nur wer den Ball auf über 95km/h bringen konnte, erhielt einen Preis. Außerdem von Greenwood: Das Amt! Diese Simulation beschäftigt sich mit der geplanten und wirkungsvollen Verschwendung von Steuergeldern. Ganz im Zeichen des Fußballs zeigte sich auch Software 2000. Bundesliga Manager Hattrick-Programmierer Werner Krahe stand Rede und Antwort, aber auch alle anderen Entwickler präsentierten ihre Spiele auf dieser Messe höchstpersönlich. Auch hier durfte die Show natürlich nicht fehlen: Karaoke war angesagt. Wer den Mut aufbrachte, die Bühne zu betreten, durfte alte Gassenhauer wie Blau, blau, blau blüht der Enzian oder das schaurig-schöne Schwarz-braun ist die Haselnuß zum besten geben. Einen besonders schönen Stand, hatte sich das neue Bertelsmann-Label The Red Balloon ausgedacht. Schicke Graffitti-Art und eine attraktive Show-Bühne zogen das Publikum förmlich an. Zu trinken gab es natürlich, wie könnte es anders sein, Red Bull - und das in rauhen Mengen. Neben einigen Multimedia-Anwendungen, wie beispielsweise Beat-Club (Oldies pur!) oder Rock-History, gab es auch die ersten Bilder zu Shine und Berlin Connection zu sehen - allerdings nur auf der Videoleinwand.
Mindscape zeigte die fast fertige Version von Dragon Lore, das noch im November erscheinen soll, und unter vorgehaltener Hand Commander Blood, das einen recht abgedrehten Eindruck macht und noch lange nicht in preview-fähiger Verfassung ist.
Wirklich beeindruckende Produkte konnte wieder einmal Electronic Arts präsentieren. Neben Little Big Adventure, U. S. Navy Fighters und Wings of Glory waren natürlich Magic Carpet, das von Peter Molyneux persönlich vorgeführt wurde, und Wing Commander 3 die

Computec Verlag auf der Computer `94



Der Computec Verlag präsentierte auf der Computer `94 wieder reichlich Attraktionen. Neben einem riesigen Virtua Racing-Automaten war natürlich der Forte VFX-1 der ganz große Publikumsliebling. Ständig umlagerte eine hysterische Menschentraube das neue Virtual Reality-System, das in Deutschland vom PD & Shareware-Spezialisten Pearl Agency vertrieben wird. Last but not least gab es auch noch eine erste Demoversion von Alone in the Dark 3 zu sehen, die sogar probegespielt werden durfte.



VR live erleben! Auf der Computer `94 hatte man Gelegenheit dazu!



Alone 3 durfte nicht nur bewundert, es konnte auch gespielt werden.

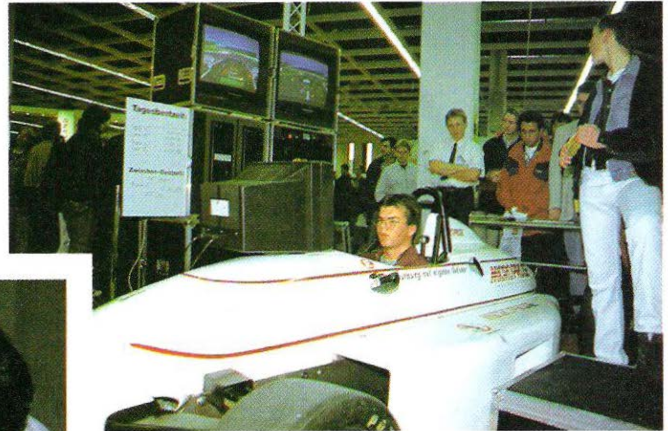


Sid Meier zu Colonization

Colonization hält die Welt in Atem. Die von der endgültigen Verkaufsversion stark unterschiedliche Review-Version, die von MicroProse frühzeitig an alle deutschen Redaktionen herausgeschickt und auch getestet wurde, hat doch bei zahlreichen Lesern für Unmut gesorgt. Sid Meier erklärte auf der Computer '94, warum sich zwei Wochen vor Veröffentlichung noch so viel geändert hat. Die Town-Hall-Expansion (höhere Anzahl an Feldern in einer Stadt) wurde entfernt, weil sich das Spiel sonst mit nur zwei bis drei riesigen Städten lösen ließ und damit viel zu einfach wurde. Jetzt muß der Spieler mehrere Städte aufbauen, beschützen und sich spezialisieren, um auf einen grünen Zweig zu kommen. Der Netzwerk-Modus wurde ebenfalls nicht realisiert, weil Sid Meier eine andere Vorstellung von Spielen im Netzwerk hat. Das übliche Zug-für-Zug-Prinzip ist ihm zu simpel, Echtzeit heißt die Devise! Als kleines Trostpflaster kündigte er aber bereits eine Netzwerkversion von Civilization für kommenden Sommer an; Colonization im Netz gibt es erst im nächsten Winter. Wahrscheinlich gibt es auch diesmal die für MicroProse übliche Update-Möglichkeit.



Zum Abschluß des kurzen Gesprächs signierte Sid Meier noch zwei T-Shirts und fünf Exemplare von Colonization, die wir hiermit zur Verlosung ausschreiben. Einfach eine Postkarte an: Computec Verlag . Redaktion PC Games . Kennwort: Sid Meier . Isarstr. 32-34 . 90451 Nürnberg



Bei MicroProse konnte man in einem Original-Formel-1-Wagen den Dauerbrenner F1GP spielen.



Bermuda Syndrome von Century Media kann ausgezeichnete Grafiken und Animationen bieten.



ganze große Attraktion. Außerdem bald erhältlich: FIFA Soccer für das 3DO! Wer einen 3DO-Player oder einen 3DO-Blaster sein eigen nennt, sollte hier unbedingt zuschlagen - es ist die beste Version!

Ikarion Software gestaltete seinen Stand ganz im Zeichen von Caribbean Disaster, das kurz vor der Fertigstellung steht. Für die CD-ROM-Version konnte als fleißiges Plappermaul kein Geringerer als Ron Williams gewonnen werden, der auf der Messe auch eifrig Autogramme gab. Die Fußballsimulation Hattrick! liegt ebenfalls in den letzten Zügen und sollte noch vor Erscheinen dieser Ausgabe auf dem Markt sein! Erster Eindruck: mehr als vielversprechend.

Den absoluten Clou konnten jedoch die Jungs und Mädels von Soft Enterprises bei Ikarion zeigen. Sie entwickeln gerade einen phänomenalen Flipper, der über ein integriertes Construction Kit verfügt. Die selbst geschaffenen Flipper laufen absolut eigenständig und sind Freeware (!), können also bedenkenlos weitergegeben werden. Außerdem angekündigt: BattleRace (3D-Action-Rennen) und Paradise (Action-Ballerei im Super Probotector-Stil).

MicroProse zeigte seine aktuellen Top-Produkte Master of Magic, Transport Tycoon, Colonization und F14 Fleet Defender Gold. Darüber hinaus wurde ein Original-Formel-1-Wagen aufgebaut, in dem man Formula One Grand Prix spielen konnte - eigentlich sollte hier schon der zweite Teil laufen, doch die Vorabversion wurde bis zum 4.11. nicht fertig.

Der Hardware-Hersteller Acorn war ebenfalls mit von der Partie und präsentierte seinen neuesten Risc-PC. Ein sehr gutes Gerät, nur muß man die Entwicklung auf der Seite der Software-Unterstützung noch ein wenig abwarten.

Century Media, die mit Subtrade einen Überraschungserfolg verbuchen konnten, hatten zwar keinen Stand auf der Computer '94, zu zeigen hatten sie aber trotzdem etwas: Bermuda Syndrome. Diese perfekte Mischung aus Flashback und Lode Runner sieht so gut aus, daß man die Veröffentlichung Mitte 1995 kaum abwarten kann.

Oliver Menne ■

Bing von Magic Bytes.



Software Enterprises' Paradise.



Weihnachtsmarkt

Auf Shopping-Tour mit

Wir laden Sie ein zu einem etwas ungewöhnlichen Weihnachtsbummel: Machen Sie doch einmal Ihrem PC eine Freude und spendieren Sie ihm eine neue Sound- oder Grafikkarte, eine größere Festplatte oder ein anderes nützliches Zusatzteil.

Nach altem Brauch werden zu Weihnachten Geschenke überreicht: Eltern, Großeltern, Verwandte und Frau oder Freundin wollen mit einem Präsent beglückt werden, und selbst Waldi bekommt einen neuen Lieblingsknochen geschenkt. Und wer geht dabei leer aus? Richtig, Ihr Compi steht einsam und verlassen im dunklen Arbeitszimmer, während Sie sich am Weihnachtsbraten laben. Interessante Hardware, angefangen vom einfachen Joystick bis hin zum neuesten Monitor haben wir auf den folgenden Seiten für Sie zusammengestellt. Mit Rücksicht auf die zu Weihnachten ohnehin stark strapazierte Haushaltskasse haben wir nur Produkte ausgesucht, die unterhalb von DM 1500,- liegen. Aufgeteilt in verschiedene Bereiche wie Soundkarten oder CD-ROM-Laufwerke, stellen wir die nützlichsten Erweiterungsmöglichkeiten für Ihren PC vor, die größtenteils in unserer Redaktion bereits ihre Praxistauglichkeit unter Beweis stellen konnten. Die Preisangaben beziehen sich dabei - sofern nicht explizit erwähnt - auf die empfohlenen Verkaufspreise, die vom Versandhandel in der Regel deutlich unterboten werden. Bei einigen Produkten kann es jedoch passieren, daß Sie aufgrund der hohen Nachfrage erst im nächsten Jahr mit einer Lieferung rechnen können.

Soundkarten



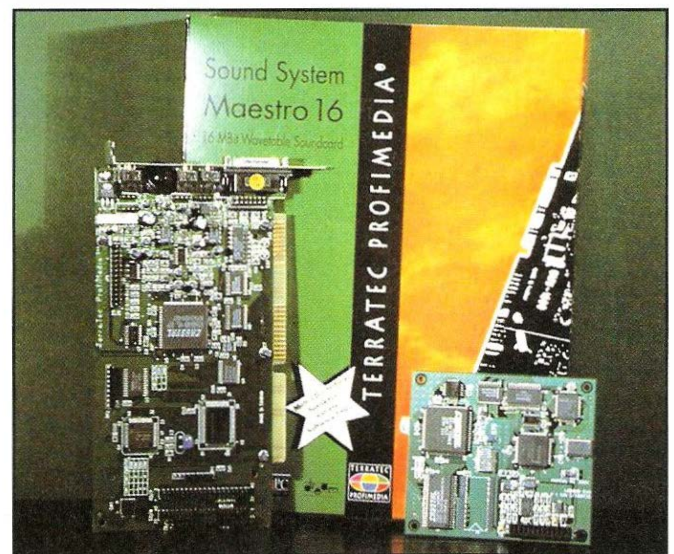
Soundkarten gibt es wie Sand am Meer: Wer sich heute eine neue Karte zulegen möchte, kann unter wenigstens zwanzig verschiedenen Modellen auswählen. Die Mindestanforderung von 16 Bit-Sampling mit 44,1 kHz in Stereo, einem OPL-3 für einfache FM-Synthese sowie Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard erfüllen die meisten Karten ohnehin, lediglich die ultra-preiswerten Modelle für unter DM 100,- arbeiten noch mit 8 Bit-Wandlern. Weitere Kriterien sind die Erweiterbarkeit mit einem Wavetable-Synthesizer über ein WaveBlaster-Interface, die vorhandenen Schnittstellen für CD-ROM-Laufwerke sowie der weitere Lieferumfang an Soft- und Hardware.

Aztech Sound Galaxy WaveRider 32+

Eine preiswerte Komplettlösung mit vielen Anschlußmöglichkeiten und einem bereits integrierten Wavetable-Synthesizer von ICS Wavefront bietet Aztech mit der DM 349,- teuren Sound Galaxy WaveRider 32+. Eine Multi-CD- sowie AT-Bus-Schnittstelle bietet für alle gängigen CD-ROM-Laufwerke den passenden Anschluß - sogar brandneue Modelle wie das Mitsumi FX-300 mit IDE-Interface (ATAPI-kompatibel) lassen sich hiermit betreiben. Für Einsteiger ist die Klangqualität des Synthesizers von ICS (vergleichbar mit OPL-4) sicher vollkommen ausreichend.



Terratec Maestro 16



Mit einem 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer, der als separate Platine aufgesteckt ist und von der Klangqualität über dem ICS-Synthi liegt, wird zum Preis von rund DM 350,- vom deutschen Hersteller Terratec die Karte Maestro 16 angeboten. Im Lieferumfang der mit einem Multi-CD-Interface ausgestatteten Karte sind neben diversen Software-Titeln ein Paar Lautsprecher enthalten, die die Karte auch für Neueinsteiger interessant macht.

Media Vision Premium 3D

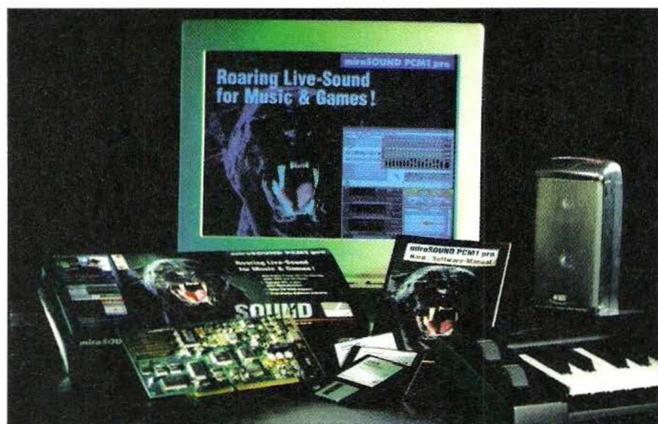
Ein bislang nur von teuren Fernsehern bekanntes Raumklangverfahren (Sound Retrieval System) bietet die Premium 3D von Media Vision serienmäßig: Ähnlich wie beim Stereo-Effekt läßt das SRS-System



PC Games

die Klänge fast greifbar im Raum erscheinen. Zwar kommt es bei einigen wenigen Musikstücken zu ungewünschten Verzerrungen, beeindruckend ist der Effekt aber dennoch. Weiterhin glänzt die Premium 3D mit WaveBlaster- und Multi-CD-Schnittstelle sowie einer umfangreichen Software-Ausstattung. Die zu einem Preis von DM 329,- angebotene Karte kann anstelle der Multi-CD- auch mit einer SCSI-2-Schnittstelle geliefert werden. Für DM 299,- gibt's das Professional Wavetable Upgrade, einen Wavetable-Synthesizer von Korg mit 4 MByte ROM, der nahe an die Klangqualität der bekannten Roland-Karten herankommt.

Miro miroSound PCM1 pro



Ideal für Musiker geeignet ist die miroSound PCM1, die mit dem Yamaha OPL-4 bereits über einen integrierten Wavetable-Synthesizer verfügt, der sich unter DOS bei vielen Spielen zur General-MIDI-Ausgabe verwenden läßt. Highlights dieser Karte sind ein 7-Kanal-Mixer, vergoldete Anschlüsse sowie ein modernes Kartendesign, das ohne Jumper oder DIP-Switches auskommt. CD-ROM-Laufwerke werden über eine Multi-CD- oder eine IDE-Schnittstelle (ATAPI) an die DM 395,- teure Karte angeschlossen.

Orchid SoundWave32 Pro

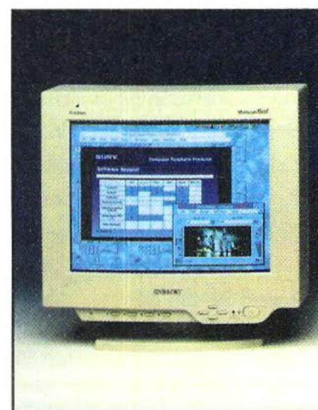
Ebenfalls für Soundfreaks geeignet ist die SoundWave32 Pro von Orchid, die mit neuer A/WS-Klangerzeugung sowie neuen Sound-ROMs für weiter verbesserten Wavetable-Klang sorgt. Hauptmerkmal der Karte ist ein programmierbarer digitaler Klangprozessor (DSP 2115 von Analog Devices), der zur Klangmanipulation in Echtzeit, aber auch zum Abspielen von Wavetable-Klängen genutzt wird. Mit DM 449,- ist die SoundWave zwar etwas teurer als die direkte Konkurrenz, dafür bietet der DSP für den experimentierfreudigen Multimedia-Fan tolle Möglichkeiten im Bereich der Klangbearbeitung.



Monitore

Gut überlegt will die Anschaffung eines neuen Monitors sein, denn wer hier nur auf den Preis schaut, wird seine Entscheidung früher oder später sicher bereuen. Kriterien wie Auflösung der Bildschirmmaske, Wiederholfrequenzen, Entspiegelung, Bedienung, Strahlungsarmut sowie eine möglichst flache Bildröhre sollten vor allen finanziellen Erwägungen stehen. Besser, Sie kaufen einen wirklich guten 15 Zoll- als einen billigen 17 Zoll-Monitor! NEC beispielsweise bietet mit dem MultiSync 4E einen supermodernen Monitor mit deutschsprachigem Onscreen-Display an, der eine übersichtliche Einstellung aller Monitorparameter auch ohne Handbuch ermöglicht. Mit einer Stromspar-Schaltung versehen und strahlungsarm nach MPR-II, kann der NEC durch eine gute sehr Bildqualität überzeugen - auch wenn der Preis von DM 1.450,- leider sehr hoch ausfällt. Von Sony, dem Erfinder der Trinitron-Bildröhre, kommt der erste 15 Zoll-Monitor, der mit Trinitron-Technik arbeitet. Vorteil dieser Bildröhren ist eine hervorragende Farbwiedergabe und ein starker Kontrast, der von einer herkömmlichen Delta-Röhre nicht erreicht wird. Wer kleine Einschränkungen in puncto Bedienungskomfort hinnehmen kann, bekommt mit dem Sony Multisync 15sf für nur rund DM 1.100,- eines der derzeit besten Geräte seiner Klasse.



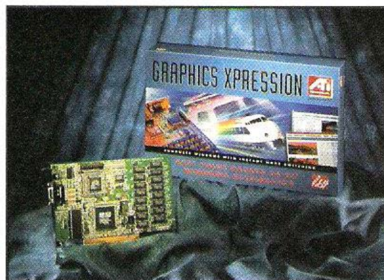


Grafikkarten



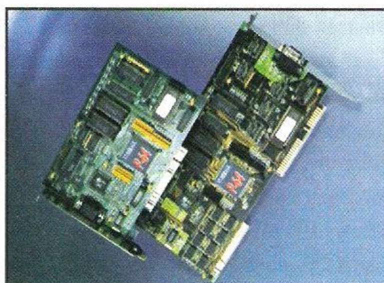
Im Bereich der Grafikkarten geht der Trend zu 64 Bit-Karten, die über einen internen 64 Bit breiten Datenbus einen schnelleren Datentransport zum Videospeicher ermöglichen, als es mit den bis vor kurzem noch üblichen 32 Bit-Karten möglich ist. Bei zahlreichen Herstellern kommt derzeit der Grafikprozessor Vision864 vom Hersteller S3 zum Einsatz, der sowohl unter DOS, aber gerade unter Windows in höheren Farbtiefen mit einem sehr schnellen Bildaufbau überzeugt. Um hohe Farbtiefen auch bei Auflösungen wie 800 x 600 Punkten oder mehr zu erreichen, sollten Sie auf einen Speicherausbau von 2 MByte achten - es genügt übrigens vollkommen, wenn Sie auf die preiswerteren Modell mit DRAM zurückgreifen. Schnelles VRAM bringt nur bei True-Color-Anwendungen in hohen Auflösungen unter Windows einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil - und unter DM 600,- sind VRAM-basierte Karten auch heute nicht zu haben.

ATI Graphics Xpression



Eine flinke Karte liefert ATI mit der Graphics Xpression, die über den neuentwickelten Mach64-Beschleuniger verfügt. Bildwiederholfrequenzen von 75 Hz sind bei allen Auflösungen und Farbtiefen bis 1152 x 864 Punkten möglich, selbst bei 1280 x 1024 Punkten stehen noch 70 Hz zur Verfügung. Unter Windows erlaubt die XPression einen schnellen Auflösungswechsel ohne Neustart, aktualisierte Treiber finden sich in der ATI-eigenen Mailbox. Die mit 2 MByte DRAM ausgestattete Karte wird mit einer fünfjährigen Garantie zum Preis von DM 499,- geliefert, demnächst auch mit deutschsprachiger Software.

Spea Mirage P-64



Ausgestattet mit dem bereits erwähnten Vision864-Beschleuniger von S3, kommt die mit 2 MByte DRAM bestückte Mirage P-64 auf ergonomische Bildwiederholfrequenzen von wenigstens 72 Hz bei True-Color-Auflösungen und auf 75 Hz bei der maximalen Auflösung von 1280 x 1024 Punkten. Positiv fällt darüber hinaus die komfortable Installations- und Treiber-Software auf, die auch für technisch unbedarfte Anwender problemlos handhabbar ist. Viele nützliche Utilities unter Windows ermöglichen einen Auflösungswechsel ohne Neustart von Windows, einen virtuellen Bildschirm und ein Ändern von Bildwiederholfrequenzen. Für den Preis von DM 509,- bekommen Sie die Mirage P-64 mit einer dreijährigen Garantie, 2 MByte DRAM sowie komplett deutscher Software.

Diamond Stealth 64

Die Stealth 64 von Diamond besitzt ebenfalls eine ausgefeilte Software unter Windows, mit der sich Bildwiederholfrequenzen und Auflösungen ohne Neustart einstellen lassen. Wegen des auch hier eingesetzten S3-Chip Vision864 sind Auflösungen und Wiederholfrequenzen identisch zur Spea Mirage, und durch geschickte Programmierung der Treibersoftware läuft die Diamond unter Windows sogar noch einen Tick schneller. Preislich kann die Stealth 64, auf die Diamond eine Garantie von 5 Jahren gibt, ebenfalls mit der Konkurrenz mithalten: Mit einem MByte DRAM kostet die Stealth 64 DM 339,-, mit zwei MByte DM 449,-.



CD-ROM-Laufwerke



CD-ROM-Laufwerke haben sich neben Festplotte und Diskettenlaufwerk längst als Standardmassenspeicher beim PC etabliert. Selten findet man heute nur noch Modelle mit einfacher Datenübertragungsrate (150 KByte/sec) zu Preisen von deutlich über DM 100,-, während sogar schon Laufwerke mit doppelter Übertragungsgeschwindigkeit (300 KByte/sec) für unter DM 300,- zu haben sind. Die nächste Generation von Laufwerken mit dreifacher (450 KByte/sec) und vierfacher (600 KByte/sec) Geschwindigkeit wird im Laufe des nächsten Jahres in Preisregionen heutiger Double Speed-Laufwerke rutschen. Neben den SCSI-Laufwerken und den drei bekannten, herstellerspezifischen Schnittstellen von Sony, Mitsumi und Panasonic wird sich in den kommenden Monaten wahrscheinlich ein weiterer Standard durchsetzen: Sogenannte ATAPI-kompatible Laufwerke werden wie IDE-Festplatten an einen vorhandenen IDE-Kontroller parallel zur Festplatte angeschlossen. Änderungen des BIOS-Setups sind dabei nicht notwendig, lediglich in der Datei CONFIG.SYS müssen Sie wie gewohnt einen Treiber installieren.



Derzeit sind von Mitsumi für rund DM 400,- das FX-300 mit dreifacher Geschwindigkeit sowie als OEM-Ware von Sony das Double-Speed-Modell 55E für ca. DM 280,- in einer ATAPI-kompatiblen Variante erhältlich. Das derzeit schnellste CD-ROM-Laufwerk ist jedoch ausschließlich mit SCSI-Schnittstelle lieferbar und stammt von Toshiba: Das XM-3501 kommt auf eine Übertragungsrate von knapp über 600 KByte/sec, bei einer mit CD Certify gemessenen (realistischen) Zugriffszeit von 172 ms. Leistung hat jedoch auch hier ihren Preis: Zur Zeit ist das 3501 nur schwer unter DM 1.000,- zu haben - eine Tatsache, die sich jedoch schnell ändern wird.

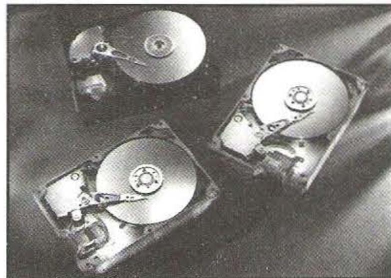
Festplatten



Ein gewaltiger Preisrutsch hat in den letzten Monaten bei Festplatten stattgefunden: So wurden bereits AT-Bus-Platten mit 500 MByte für DM 399,- gesichtet. Aber selbst Plattenkapazitäten von 1 GByte werden vom Versandhandel bereits für rund DM 1.000,- angeboten. Wer AT-Bus-Platten mit mehr als 500 MByte am PC betreiben möchte, benötigt jedoch einen sogenannten Enhanced-IDE-Kontroller und

weitere Treiber-Software, sofern das BIOS noch nicht auf die Verwaltung der großen Platten vorbereitet ist. Mit einem SCSI-Hostadapter treten solche Probleme natürlich nicht auf - hiermit können Festplatten beliebiger Kapazität betrieben werden.

Preiswerte und dennoch leistungsfähige Festplatten sind derzeit von Quantum und Conner erhältlich, die außerdem in puncto Geräuschentwicklung angenehm auffallen. Neu auf dem Markt sind die Quantum-Modelle Maverick sowie der Nachfolger der LPS-Baureihe, die Lightning. Mit einer mittleren Zugriffszeit von 14 ms bietet die Maverick mit 500 MByte Kapazität zum Preis von etwa DM 450,- eine eher durchschnittliche Leistung. Wesentlich schneller ist dagegen die Quantum Lightning mit nur 11 ms Zugriffszeit, die bei einer Kapazität von 540 MByte zum Preis von etwa DM 490,- erhältlich ist. Eine vergleichbare Festplatte von Conner, die CFA 540 mit 12 ms Zugriffszeit, konnten wir im Versandhandel schon für rund DM 470,- entdecken.



Wechselplatten



Eine sinnvolle Alternative zur Anschaffung immer größerer Festplatten bieten Wechselplatten: Von SyQuest sind im handlichen 3,5 Zoll-Format Laufwerke mit einer Kapazität von 270 MByte für etwa DM 690,- verfügbar, die mit 14 ms sehr dicht an die Perfarmance einfacher Festplatten herankommen. Die Medienpreise liegen bei etwa DM 120,- für eine 270 MByte-Cartridge. Deutlich langsamer im Zugriff geben sich magneto-optische Laufwerke, die zwar mit über 1 MByte/sec Daten lesen, diese jedoch nur mit etwa 400 KByte/sec schreiben und darüber hinaus Zugriffszeiten von 25 bis 30 ms aufweisen. Ein solches MO-Laufwerk von Fujitsu ist als Einbaumodell im 3,5-Zoll-Format für DM 1.400,- zu haben und kann auf einem MO-Medium, das mittlerweile nur noch rund DM 60,- kostet, 230 MByte speichern. Zwar sind die Anschaffungspreise für ein MO-Laufwerk relativ hoch, wer jedoch viele Daten zu speichern hat, kommt auf Dauer mit dieser Lösung im Vergleich zu SyQuest-Laufwerken günstiger davon. Für MO-Laufwerke wird jedoch unbedingt ein SCSI-Host-Adapter benötigt, während die SyQuest-Laufwerke optional auch als AT-Bus-Modelle angeboten werden.



Lautsprecher



Es nutzt der beste Wavetable-Synthesizer nichts, wenn der Sound am Ende doch nur über primitive Lautsprecher ohne eigenen Verstärker ausgegeben wird. Profis haben den PC natürlich längst mit der Hifi-Anlage verbunden, aber in vielen Fällen müssen eben doch kleine Lautsprecher für den Schreibtisch her.

Sony CSS-B100



Mit dem CSS-B100 präsentiert Sony ein platzsparendes Lautsprechersystem, das gleichzeitig mit dem obligatorischen Kabelsalat rund um den PC aufräumt: An der Rückseite des Gehäuses stehen für Audio- und Videokomponenten zahlreiche Eingänge zur Verfügung, die durch das Gehäuse an die Frontseite durchgeführt werden. Hinter der Frontklappe, die sich zwischen den Boxen befindet, werden Mikro, Kopfhörer oder Videorekorder angeschlossen. Die beiden Baßreflex-Boxen besitzen einen Frequenzumfang von 70 Hz bis 25 kHz und werden von einem Verstärker mit 2 x 2,5 Watt Leistung versorgt. Der Klang ist trotz der geringen Verstärkerleistung sehr gut, denn durch das ausgeklügelte Gehäusedesign steht den Boxen ein rund zwei Liter großer Resonanzkörper zur Verfügung. Die Stromversorgung geschieht über ein externes Netzteil, das im Preis von DM 200,- enthalten ist.

Vobis SBC 630

Mit einer Leistung von satten 2 x 35 Watt können die Lautsprecher SBC 630 von Vobis aufwarten, die über ein externes Netzteil mit der nötigen Spannung versorgt werden. Durch den Frequenzgang von 50 Hz bis 20 kHz eignen sich diese Lautsprecher auch zum Abspielen von Musik-CDs und bringen ordentlich Stimmung in jede Multimedia-Party. Die Vobis-Filialen bieten die SBC 630 zum Preis von DM 179,- an.

Leisuresoft Tecnoplus PowerSound 1



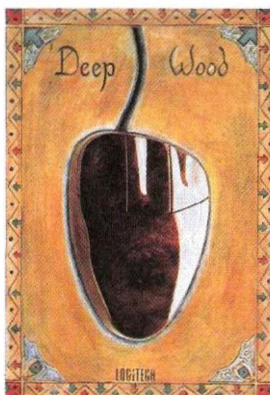
Über Batterie oder ein externes Netzteil können die mit Baß-Booster ausgerüsteten Lautsprecher Tecnoplus Power Sound1 von Leisuresoft betrieben werden. Die als Standlautsprecher ausgelegten Boxen lassen sich optional auch direkt an einem Monitor befestigen und kosten nur knapp DM 50,-.

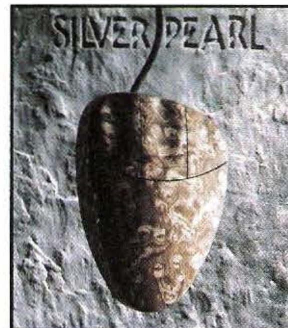
Mäuse



Logi-Mäuse

Geht es um Mäuse am Computer, führt kein Weg an Logitech vorbei. In der Vergangenheit konnte der Schweizer Hersteller immer wieder durch ergonomisch geformte Nager überzeugen, die mit leistungsfähiger Treiber-Software geliefert werden. Die neuesten Kreationen aus dem Hause Logitech sollen in erster Linie das Auge verwöhnen: Mit der Reihe MouseMan Sensa werden für DM 149,- mehrere Mäuse mit unterschiedlichen Oberflächen angeboten. Eher hart und glänzend fallen die Modelle Deep Wood und Block Chess aus, wohingegen sich die Mäuse Silver Pearl und Blue Leopard weich und samtig anfühlen. Den krassen Gegensatz hierzu bilden die in poppigen Farben und mit Mousepad angebotenen Chromo-Mäuse für DM 69,-. Eine blaue Maus wird beispielsweise mit gelbem Mauspad angeboten, dazu ist im Lieferumfang ein Bildschirmschoner enthalten, der sich ebenfalls in leuchtenden Farben präsentiert.





Joysticks



Leisuresoft Tecnoplus HawkPlus



Preisgünstig und trotzdem mit allen nötigen Features ausgestattet ist der Analog-Joystick HawkPlus von Leisuresoft. Saugfüße sorgen für einen festen Halt auf dem Tisch und für Action-Spiele ist ein Turbo-Dauerfeuer vorgesehen. Dazu sind Regler zur X- und Y-Kalibrierung sowie ein 2 Meter langes Kabel im Preis von DM 24,99 enthalten.

Rushware CH Jetstick



Der amerikanische Hersteller CH Products hatte bislang nur relativ teure Joysticks mit Analogtechnik ab DM 100,- aufwärts im Programm. Mit dem Jetstick ist jetzt für knapp unter DM 80,- auch ein preiswerteres Modell zu haben, das vor allem kompakter als die bekannten Flightsticks ausfällt. Zwei Feuerknöpfe sowie Regler zur Feineinstellung der X- und Y-Achse machen den Jetstick zum Allrounder.

Logitech WingMan



Preiswerte Konkurrenz zu den Thrustmaster-Produkten bietet seit kurzem Logitech: Mit dem WingMan für DM 69,- und dem Thrustmaster-kompatiblen WingMan Extreme für DM 99,- bietet Logitech für Flug- und Weltraum-Simulationen einsetzbare Joysticks an, wobei der WingMan für Einsteiger ausreichend sein sollte. Profis finden beim WingMan Extreme einen zusätzlichen Vierweg-Schalter (Coolie-Hot), wie er bislang nur beim Flightstick Pro und den Thrustmaster-Joysticks zu finden war.

Pilot Computer Dexxa Control Pad



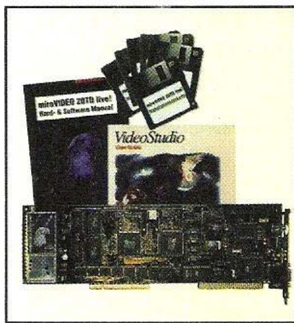
Game-Pads besitzen in der Regel ein Steuerkreuz für acht Richtungen sowie zwei oder mehr Feuerknöpfe. Für Flugsimulationen sind diese Pads natürlich weniger geeignet, da sie keine Analog- sondern nur Digitalsignale verarbeiten. Ideal lassen sich

damit jedoch Jump & Run- oder Action-Spiele steuern. Neue und ansprechend gestylte Pads hat Pilot Computer im Programm: Die Dexxa Control Pads sind einmal in der herkömmlichen Version mit Kabel für DM 29,95 und einmal mit Infrarot-Sender für DM 59,- zu haben und verfügen über zwei normale Feuerknöpfe sowie zwei weitere für Dauerfeuer ausgelegte Buttons.



Sonstige Erweiterungen

Miro miroVideo 20 TD live



Eine Multimedia-Karte, die diesen Namen auch tatsächlich verdient, liefert Miro mit der miroVideo 20 TD: Neben der Möglichkeit, Videos mit 320 x 240 Punkten bei 25 Bildern pro Sekunde aufzuzeichnen, ist eine vollwertige Grafikkarte mit ET4000/W32p und ein kabeltauglicher TV-Tuner enthalten. Über ein handelsübliches Antennenkabel wird das Antennensignal in den PC eingespeist, und unter Windows läßt sich bequem mit Hilfe der Maus von Sender zu Sender springen. Da sich TV-Tuner und Grafikkarte auf einem Board befinden, die Daten also nicht über den langsamen PC-Bus transportiert werden müssen, sind die TV-Bilder von bester Qualität und können in einem skalierbaren Fenster dargestellt werden. Zu haben ist der Fernsehspaß für DM 895,-.

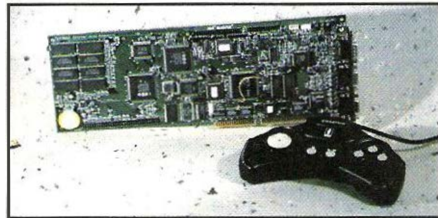
Orchid Vidiola Pro

Um Videos auch in höchster Qualität zu digitalisieren, müssen Sie noch etwas tiefer in die Tasche greifen: Karten mit SVHS-Eingang - hier wird das Farb- vom Helligkeitssignal getrennt übertragen - und mit M-JPEG-Komprimierung zur Reduzierung des Datenstroms bekommt man heute ab etwa DM 1.500,-. Eine noch relativ günstige Lösung bietet Orchid mit der Vidiola Pro /D an, die zum Preis von DM 1.495,- mit der Videoschnitt-Software Adobe Premiere 1.1 geliefert wird und sich mit einem M-JPEG-Modul zur Datenkomprimierung nachrüsten läßt.



Creative Labs 3DO-Blaster

Eine 3DO-Konsole im PC - der 3DO-Blaster von Creative Labs macht's möglich. Für knapp DM 900,- können Sie so Ihre DOSe in einen waschechten 3DO-Player verwandeln. Voraussetzung hierfür sind ein CD-ROM-Laufwerk von Creative, eine Grafikkarte mit Feature-Connector sowie eine Soundkarte. Da die Steckkarte so gut wie



keine zusätzliche Rechenleistung von Ihrem PC benötigt, läßt sich der 3DO-Blaster auch in kleineren Systemen wie einem 386er problemlos betreiben. Software-Titel sind ausschließlich auf CD erhältlich und oftmals mit vielen Videosequenzen unterlegt.

Sigma Designs RealMagic

Nachdem jetzt immer mehr Spielfilme im digitalen Video-CD auf den Markt kommen, erlebt die RealMagic von Sigma Designs eine Renaissance. Mit der Möglichkeit, auf einer herkömmlichen Audio-CD bis zu 74 Minuten digitales Video inklusive Hifi-Ton zu speichern, bietet die Video-CD für die Spielebranche ungeahnte Möglichkeiten. Der bislang bekannteste Titel für die RealMagic ist Dragon´s Lair, eine ziemlich alte Kamelle aus dem Jahr 1983. Mit Return to Zork oder The Horde zeigt Sigma Designs endlich, wie CD-Spiele in Zukunft aussehen: Filmsequenzen wie aus dem Kino mit echten Schauspielern geben den Spielen eine ungemein realistische Atmosphäre. Daneben sind natürlich bereits zahlreiche Spielfilme auf Video-CD zu Preisen um die DM 40,- und interaktive Musikvideos von Prince oder Inxs auf dem Markt. Die RealMagic kostet DM 699,-, für DM 169,- werden spezielle Spiel- und Filmpakete direkt von Sigma Designs angeboten.

Preisausschreiben

Als Dankeschön an alle Leser, die der PC Games im vergangenen Jahr treu geblieben sind, präsentieren wir Ihnen unser Weihnachtsgewinnspiel mit Preisen im Wert von über DM 7.000,-. Fragen wie „Welche Schuhgröße hat unser Chefredakteur" bleiben Ihnen dabei erspart. Schicken Sie uns einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift. Die Adresse: Computec Verlag • Redaktion PC Games • Kennwort: X-Mas Competition • Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg. Wir verlosen dann unter allen Einsendern die hier vorgestellten Preise. Der Einsendeschluß ist der 31.12.1994. Viel Glück!

Und diese Preise können Sie gewinnen



TERRATEC MAESTRO 16
SoundBlaster-kompatible Karte mit Synthesizer von Dream France, 2 MByte ROM-Samples, 24 Stimmen, Multi-CD-Schnittstelle, OPL-3, MIDI-Sequenzer. Der Wert: DM 349,-



LEISURESOFT POWER-SOUND 1 SPEAKER
Aktiv-Boxen mit Batterie- oder Netzbetrieb, auch direkt am Monitor zu befestigen, mit Baß-Booster für satten Disco-Sound. Der Wert: DM 49,99



RUSHWARE CH JETSTICK
Handlich und universell einsetzbar, vom Joystick-Profi CH Products. Der Wert: DM 79,-



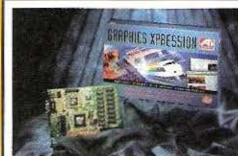
MIROMIRO-SOUND PCM1 PRO
16 Bit-Soundkarte mit Yamaha OPL-4 für General-MIDI-Kompatibilität, durch 7-Kanal-Mixer auch für Multimedia-Produktionen einsetzbar. Der Wert: DM 395,-



AZTECH SOUND GALAXY WAVERIDER 32+
16 Bit-Soundkarte mit Wavetable-Synthesizer ICS Wavefront, OPL-3, Multi-CD- und ATAPI-Interface für CD-ROM, SoundBlaster-kompatibel. Der Wert: DM 349,-

DIAMOND MULTIMEDIA-KIT 4000
Komplettpaket bestehend aus 16 Bit-Soundkarte von Diamond, Lautsprechern Teac CD-55 CD-ROM mit vierfacher Übertragungsrate, Spiele auf CD, z.B. SimCity 2000 oder Megarace. Der Wert: DM 989,-

CREATIVE LABS GAME-BLASTER CD16
Upgrade-Kit mit Sound Blaster 16, Double Speed-CD-ROM, Joystick, Aktiv-Lautsprecher und vielen Top-Spielen auf CD wie Rebel Assault, SimCity 2000, Syndicate Plus, Ultima 8 oder Strike Commander. Der Wert: DM 839,-



ATI GRAPHICS XPRESSION MACH-64
Grafikkarte mit 64 Bit-Beschleuniger, 2 MByte DRAM, VESA Local-Bus, 75 Hz Wiederholfrequenz auch bei True-Color. Der Wert: DM 499,-



LOGITECH WINGMAN
Analog-Joystick mit Regler für X- und Y-Achse zur Kalibrierung, für alle Spiele geeignet. Der Wert: DM 69,-



PILOT COMPUTER DEXXA CONTROL PAD
Game-Pad mit Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfen sowie getrennten Buttons für Dauerfeuer. Der Wert: DM 29,95



2 X LOGITECH CHROMA MOUSE
Poppige Mäuse mit drei Tasten, Maus-Pad, Screensaver, Treibersoftware. Der Wert: DM 69,-



MEDIA VISION PREMIUM 3D
Soundkarte mit Raumklangfunktion, 16 Bit-Sampling, Sound-Blaster-kompatibel, erweiterbar durch WaveBlaster-Interface. Der Wert: DM 329,-

LOGITECH WINGMAN EXTREME
Ideal für Flugsimulationen, Thrustmaster-kompatibel, Analog-Technik. Der Wert: DM 99,-





ABC COMPUTER GALAXY HIGHAUDIO-KIT
Multimedia-Upgrade-Kit mit 16 Bit-Soundkarte HighAudio 48, Mitsumi FX-001 D CD-ROM-Laufwerk und 80 Watt-Lautsprechern. Der Wert: DM 449,-



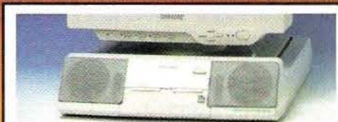
PILOT COMPUTER DEXXA CONTROL PAD CORDLESS
Game-Pad mit Infrarot-Übertragung, Spielen ohne lästiges Kabel. Der Wert: DM 59,-

SPEA MIRAGE P-64
Windows-Beschleuniger mit S3 Vision864, 2 MByte DRAM, VLB oder PCI, leistungsfähige Utilities für Windows. Der Wert: DM 509,-

ORCHID SOUNDWAVE 32PRO A/WS
Soundkarte mit digitalem Signalprozessor, 2 MByte ROM-Samples für Wavetable-Synthese, SoundBlaster-kompatibel, Klangbearbeitung in Echtzeit. Der Wert: DM 449,-



LEISURESOFT HAWK PLUS JOYSTICK
Analog-Joystick für den Allround-Einsatz. Der Wert: DM 24,99



2 X SONY CSS-B 100 MULTIMEDIA-LAUTSPRECHERSYSTEM
Zwei Baßreflexboxen, Standfläche für Monitor, Kabelanschlüsse an Rückseite und hinter Frontblende an der Vorderseite. Der Wert: DM 199,-



TOSHIBA XM-3501
Ultra-schnelles CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Übertragungsrate, 150 ms Zugriffszeit, SCSI-2-Interface. Der Wert: DM 990,-

VOBIS SBC 630
Profi-Lautsprecher mit 2 x 35 Watt Leistung, Frequenzgang 50 - 20.000 Hz, externes Netzteil. Der Wert: DM 179,-

Forte VFX-1

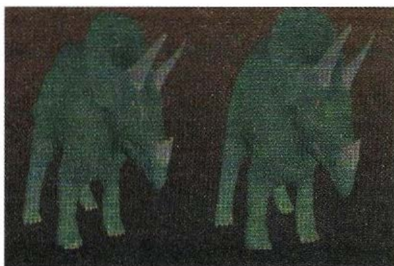
Fortissimo

Die ganze Welt spricht von Virtual Reality, doch niemand weiß so recht, was er unter diesem schwammigen Begriff verstehen soll. Bislang konnten die angepriesenen Systeme nur einen unbefriedigenden Ausblick darauf geben, was in naher Zukunft zum alltäglichen Leben gehört.

Fotos: Michael Schraut

Einstellungen

Da jeder Mensch geringfügig unterschiedlich sieht, muß der Helm erst optimal angepaßt werden. Das dazu nötige Utility liefert Forte gleich mit. Die unspektakulären Bilder sehen nicht besonders beeindruckend aus, erfüllen aber ihren Zweck.



Zu Beginn des Jahres schimmerte aber ein Hoffnungsstreifen am Horizont. Der Forte VFX-1 raste wie ein Lauffeuer durch die Medien, und diverse Nachrichtenmagazine warnten schon mit erhobenem Zeigefinger vor den lebensgefährlichen Nebenwirkungen, die durch die häufige Benutzung dieses neuen Helms auftreten könnten. Den neugierigen PC-Spieler interessierte das natürlich wenig, und so wurde aus der anfangs kleinen Fangemeinde bald eine große Schar begeisterter Anhänger. Knapp ein Jahr hat es nun gedauert, bis der erste Prototyp zum serienreifen Modell weiterentwickelt werden konnte.

Ergonomie

Im Gegensatz zu anderen Systemen erweist sich der VFX-1 als extrem leicht und ausgewogen. Auch nach mehreren Stunden Spielzeit fühlt man sich immer noch pudelwohl, von unangenehmen Nackenschmerzen keine Spur. Damit der Spieler nicht nach wenigen Minuten mit hochrotem Kopf und Schweiß auf der Stirn im virtuellen Raum herumirrt, wurde der VFX-1 absichtlich offen gestaltet. Darüber hinaus läßt sich das Visier in Sekundenschnelle hochklappen, wenn man in die virtuelle Realität zurückkehren möchte.

Up `n´ Down

Das erste Spiel, mit dem man den Forte VFX-1 ausprobiert, ist natürlich Doom 2. Leider ist das Spiel nicht speziell für den Helm angepaßt, so daß man nicht den richtigen Virtual Reality-Kick bekommt. Ganz anders sieht es da bei System Shock aus. Hier kann man nach oben, unten, links und rechts schauen und voll im Spiel versinken. Die etwas lästige Blickwinkeländerung über Tastatur entfällt völlig, man muß nur in die gewünschte Richtung sehen. Ein ganz besonderes Schmankerl erwartet natürlich Fans von Flugsimulationen. Flight Unlimited von Looking Glass bietet aufgrund des vorhandenen Virtual Cockpits absolute Rundumsicht und damit auch ein völlig neues Spielgefühl.

Einen kleinen Haken gibt es bei dem VFX-1 jedoch trotzdem: die Auflösung ist nicht gerade berauschend. 428x240 Bildpunkte hören sich zwar geradezu phänomenal an, es sind aber in der Realität deutlich weniger. Durch das Active Matrix Display benötigt Forte drei Pixel, um die gleiche Farbanzahl, die VGA liefert, darstellen zu können. Das ergibt eine eigentliche Auflösung von rund 140x80 Bildpunkten. Forte ist sich aber dieses Problems wohl bewußt und entwickelt momentan fieberhaft eine neue Version, die mit einer höheren Auflösung aufwarten kann.



Das bietet der VFX-1

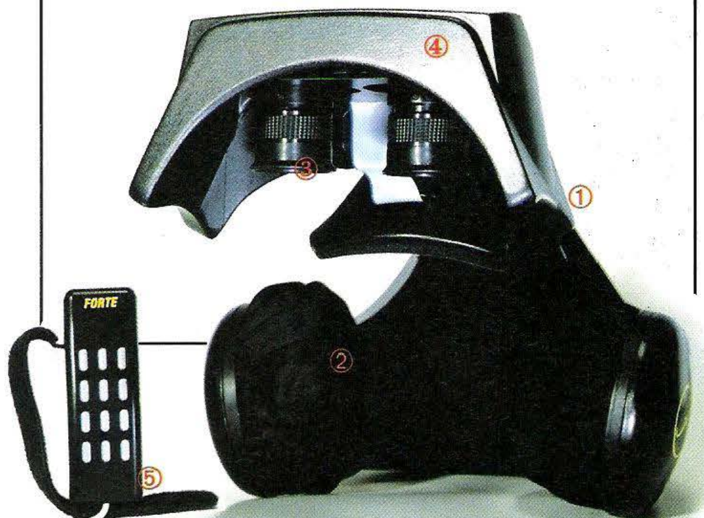
① Der Forte-Helm wird über ein ausreichend langes Kabel an eine mitgelieferte Steckkarte angeschlossen. Die Installation verläuft in der Regel problemlos.

② Die im Helm integrierten Lautsprecher arbeiten mit jeder herkömmlichen Soundkarte. Wer echten 3D-Sound will, muß sich eine Gravis Ultrasound zulegen.

③ Wie bei einem Fernglas läßt sich an den Linsen die Schärfe des Bildes exakt einstellen.

④ Der vordere Teil des Helms kann weggeklappt werden. Vorteilhaft, wenn man sich nur kurz dem Alltag widmen möchte.

⑤ Der im Liederumfang enthaltene Joystick arbeitet mit Quecksilber-Kontakten. Die Knöpfe können zum Teil individuell belegt werden.



Fazit

Der Forte VFX-1 ist leider nicht der Weisheit letzter Schluß, auch wenn er momentan eines der besten erhältlichen Systeme darstellt. Die bereits für Frühjahr 1995 angekündigte Version mit einer Auflösung von 525x260 Bildpunkten kann bestimmt die erwähnten Mängel ausmerzen, doch spielt der mit DM 2.000,- hoch angesiedelte Preis bestimmt immer noch eine entscheidende Rolle.

Oliver Menne ■







Virtual Guitar

Welcome to W

Virtual Guitar ist ein Produkt, das seit seiner Premiere auf der Sommer CES in Chicago nicht nur von Musikern sehnsüchtig erwartet wird. US-Korrespondent Markus hat sich das fertige Produkt noch vor der US-Veröffentlichung unter den musikalischen Nagel gerissen...

Nun mal Hand aufs Herz: Wer von uns hat nicht schon einmal davon geträumt, ein berühmter Rockstar zu sein? Vor dem Spiegel stehend, Luftgitarre in der Hand und krampfhaft bemüht, cool auszusehen, wird mit der voll hochgepowerten Stereoanlage kräftig mitgerockt. Recht peinlich wird`s natürlich, wenn während des imaginären Konzerts jemand ins Zimmer kommt. Für alle Luftgitarristen und Phantasierocker hat Ahead Inc. mit Virtual Guitar: Welcome to West Feedback die perfekte virtuelle Welt geschaffen. Welcome to West Feedback ist der erste Titel in einer Serie von Windows-Multimedia-Spielen des amerikanischen Herstellers Ahead Inc. Es handelt sich um eine Kombination aus Hardware und Software, die eine virtuelle Gitarre als Eingabemedium für ein interaktives CD-ROM-Videoabenteuer einsetzt. Die Gitarre entspricht in Größe und Gewicht ziemlich exakt einer echten elektrischen Gitarre und produziert erstaunlich realistischen Sound. Vom 8 Bit-SoundBloster aufwärts wird so ziemlich jede Karte unterstützt. Auf der Gitarre befinden sich Kontrolltasten, die die Mausfunktionen ersetzen. Außerdem wurden auch einige Effektgeräte, wie Verzerrer und Rückkoppler, gleich miteingebaut. Der Anschluß an den PC ist denkbar einfach: Netzteil an der Gitarre anschließen, Gitarrenkabel in einen freien seriellen Anschluß stecken - und los geht`s!

Retter der hoffnungslos Unmusikalischen

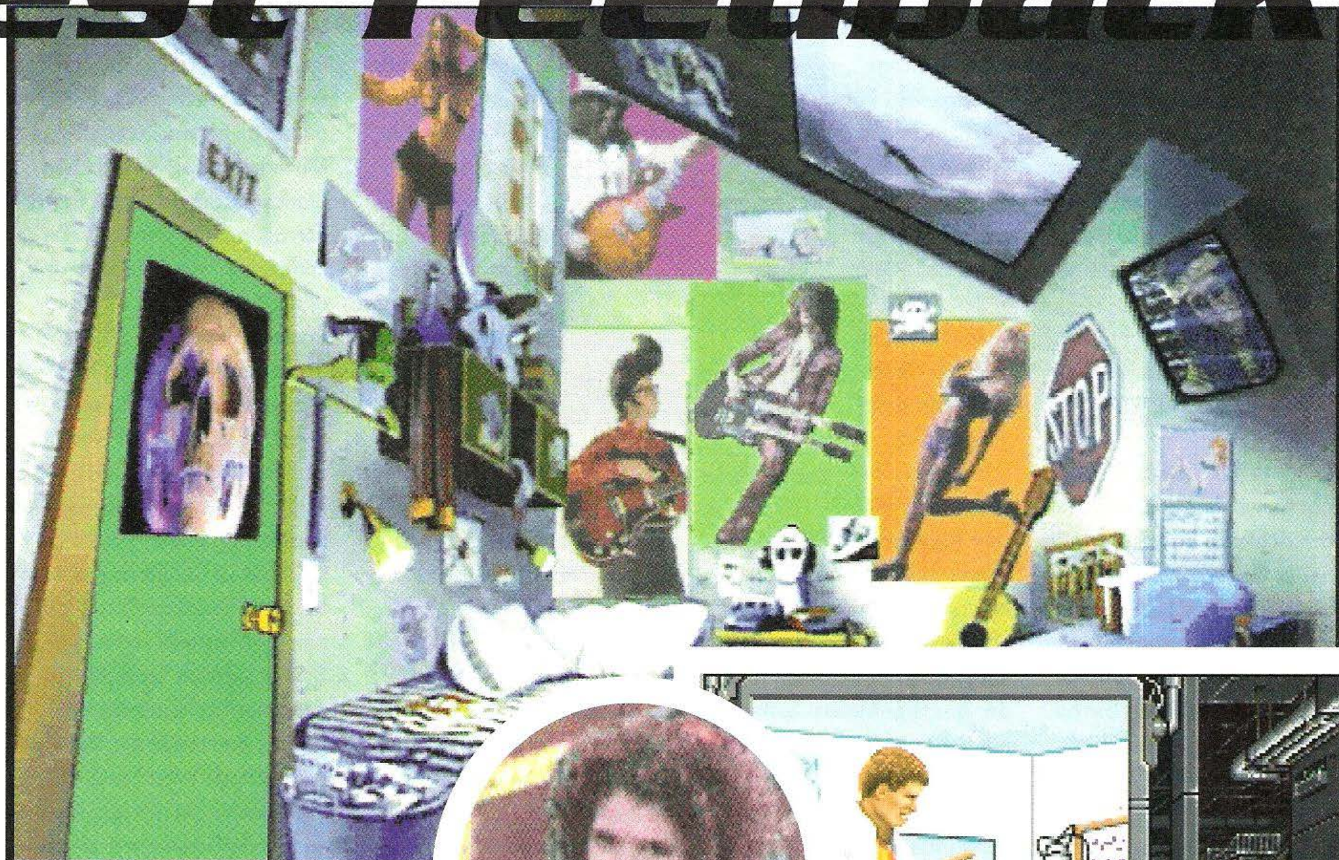
Musikkenntnisse sind für den erfolgreichen Abschluß des Spiels garantiert nicht erforderlich. Das einzige erforderliche Talent ist ein gutes Gespür für Rhythmus. Um Fans und Groupies gleichermaßen zu begeistern, müssen Sie lediglich im richtigen Takt mitschrammeln, wobei der Computer die Harmonien übernimmt. Als visuelle Hilfe dient hierzu ein Rhythm-EKG, auf dem alle Einsätze grafisch angezeigt werden. Wenn der Einsatz stimmt, produziert die Gitarre den optimalen Sound, Punkte werden gutgeschrieben, und der Spieler rückt dem Ziel ein Stück näher. Die Action wurde in ein ansprechendes, gut durchdachtes Abenteuerspiel mit Videosequenzen und lebensnahem Sound verpackt. Für alle, die das Gefühl kennenlernen wollen, mit einer Band live in einem vollgepackten Haus zu jammen, ist Virtual Guitar das perfekte Produkt.

Floyd weiß Rat

In West Feedback, USA regiert der Rock `n´ Roll. Viele



est Feedback



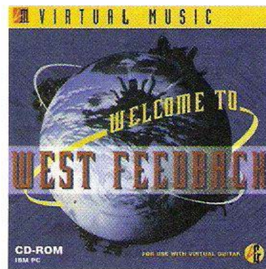
Welcome to West Feedback - in dieser stilvollen Junggesellenwohnung beginnt die Karriere.

große Namen fanden hier ihren ersten Auftritt, und das ganze Town verwandelt sich in der Nacht zur Hochburg der Rockmusik. Ihre Karriere beginnt jedoch eher bescheiden. Unser angehender Superstar hat gerade eine elektrische Gitarre bekommen und träumt von Sex, Drugs and Rock`n´ Roll. Oder vielmehr von Sex und Rock`n´ Roll. Oder nur von Sex...ist ja auch egal! Um seinen Traum vom Starruhm in die Tat umzusetzen, heißt es von jetzt an üben, üben, üben. Insgesamt müssen Sie die Begleitmusik für fünf verschiedene Songs lernen, die jeweils (hoffentlich) synchron mitgespielt werden. Hierbei steht Ihnen der Geist des leider zu früh dahingeschiedenen Rockers Lloyd hilfreich zur Seite. Er macht sich auch sofort recht beliebt: „Ey Mann,

du biss abba häßlich!" Lloyd wurde bei dem Versuch, eins mit der Gitarre zu werden, durch einen grandiosen Elektroschock vom irdischen Gitarrenschwinger zum himmlischen Harfenisten. Rastlos zieht sein ruheloser Geist durch West Feedback auf der Suche nach einem vielversprechenden Talent. Bingo! Da ist er wohl genau beim Richtigen gelandet.

Der harte Weg nach oben

Nachdem man die fünf Nummern gemeistert hat, wird mit einer richtigen Band geprobt. In einer Garage haben Mark (Drummer), Toby (Sologitarre) und Sheila (Sängerin) einen profimäßigen Proberaum eingerichtet. Hier müssen Sie beweisen, wie gut Sie die fünf Songs beherrschen. Wenn Sie versagen, werden Sie wieder zum Hausmusiker degradiert und zu einem Besuch bei Berufsberater Scraggs verdonnert. Der hat natürlich für Ihre musikalischen Höhenflüge kein Verständnis: „Probieren Sie es doch mal als Schafscherer oder Schiffschaukelbremser", so sein Rat, „das sind doch schöne Beschäftigungen." Falls jedoch alles gutgeht, steht dem ersten öffentlichen Auftritt im Liveclub Dead Inn nichts im Wege. Das Dead Inn ist in erster Linie für sein rüpelhaftes, doch sachkundiges Publikum bekannt. Neue Talente werden immer wieder gerne zu einem Drink eingeladen - allerdings muß der aus drei Metern Entfernung eingenommen werden. Wenn Sie und Ihre Jungs sich vor dieser Meute behaupten, verwandeln sich die Krawallbrüder allerdings ebenso schnell in treu ergebene Fans. Ein musikalisch arcademäßiges Element in Welcome to West Feedback ist die Riff Challenge. Champion in dieser Disziplin ist Chops „Fummelfinger" Felton, selbsterklärter King of Rock `n´ Roll, der über ein Ego von der Größe eines Linienbusses verfügt. Die Riff Challenge ist ein Duell der Gitarren, in dem der schnellere und erfindungsreichere Musiker gewinnt. Besiegen Sie Chops und räumen Sie damit das letzte Hindernis auf dem Weg zum Superstar aus dem Weg. Von nun an besteht die einzige Herausforderung darin, sich liebestolle Groupies, aufdringliche Agenten und lästige Plattenfirmen vom Hals zu halten.





Das Komplett-Paket enthält das Spiel West Feedback!



Flippige Fans und kreischende Groupies - um beim Publikum gut anzukommen, muß man schon ausgefeilte Soli zum besten geben.



Installationsprobleme

Leichte Probleme gab es bei der Installation der Software und der Konfiguration der Gitarre. Die Einstöpselung in den Serial Port führt leicht zu Konflikten mit bereits angeschlossenen Einheiten wie Maus oder Modem. Neukonfiguration der I/O-Adresse und des DMA-Kanals unter Windows sind in vielen Fällen notwendig. Zwar hat Ahead Inc. mehrere Testprogramme auf die CD gepackt, dennoch ist dies kein Produkt für computertechnisch Minderbegabte. Auch bei der Erkennung der Video- und Soundkartentreiber gab es Probleme. Zum Zeitpunkt der Markteinführung in Deutschland sollte man diese Probleme wohl beseitigt haben.

Rock `n´ Roll is Here to Stay

Mit Virtual Guitar: Welcome to West Feedback gibt uns Ahead Inc. ein wirklich neues, innovatives Spielerlebnis. Die Filmaufnahmen entsprechen dem in Multimedia-Spielen üblichen Standard, die Spielidee ist hervorragend und der Preis des kompletten Bündels (Software und Gitarre) ist mit 99 Dollar erstaunlich niedrig. Deutsche Rocker sollten den Beginn ihrer Karriere für März `95 planen und ihre Mäzene auf eine Investition von knapp unter DM 200,- vorbereiten. Die nächste Fortsetzung in der Virtual Guitar-Serie ist bereits so gut wie fertig. In Quest for Fame featuring Aerosmith versucht der Spieler, sich als Leadgitarrist der amerikanischen Supergruppe zu etablieren. Daneben gibt es noch West Feedback: The Second Set mit sechs neuen Musikstücken als Add-on-Produkt für Welcome to West Feedback. Soviel aus der virtuellen Music Scene. Ich habe in zwei Stunden einen Gig im Dead Inn. See you later, Mucic Dudes!

Daten und Fakten

SVGA
486/25 Minimum
4MB RAM
HD 10 MB
Maus und Virtual Guitar
Sound Blaster

Grafik	80%
Sound	90%
Handling	85%
Spielspaß	88%

Statement

Endlich einmal wieder ein wirklich neues, innovatives Spiel. Unglaublich, wie Ahead Inc. es schafft, Software und Hardware zum erstaunlich niedrigen Preis von 99 Dollar anzubieten. Ein Paradebeispiel für ein gelungenes Multimedia-Programm.



Ecstatica

Quadratur der Kreise

Ecstatica hört sich nicht nur an wie eine Droge, es wirkt auch so. Stellen Sie sich schon mal auf viele durchwachte Nächte ein, denn unser Spiel des Monats macht sofort und dauerhaft süchtig.

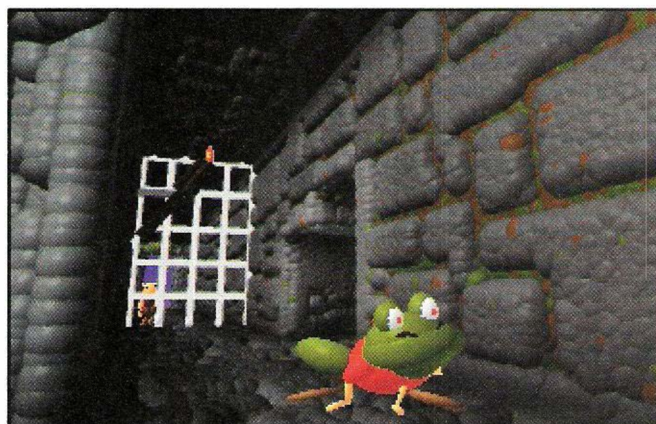
Die Stadt Tirich irgendwo im Norden Europas. Wir schreiben das Jahr 928 a. D. Dies ist die Geschichte eines anonymen Jünglings, der mit seinem Pferd in der Nähe von Tirich Rast macht. Durstig, müde und ausgehungert sucht er nach einem geeigneten Nachtquartier. Als er sich den ersten Häusern nähert, macht er eine grausame Entdeckung: Auf den Wegen liegen blutüberströmte Menschen, die leise vor sich hinstöhnen. Auch beim Erkunden einer eingestürzten Kirche läuft es ihm eiskalt den Rücken hinunter: Dort baumelt ein Mönch an einem Strang, der bei Berührung sachte hin- und herschwingt. Dabei knirschen die morschen Balken gespenstisch im Dachstuhl. Im Gebäude nebenan sieht er auf einem Tisch ein Mädchen liegen, durch dessen Bauch sich ein stählerner Pfahl bohrt. Gerade als der junge Mann um die Ecke biegen will, springt von einem Dach ein riesiger muskelbepackter King Kong-Verschnitt herunter, wirft ihn auf den Boden und würgt ihn bis zur Besinnungslosigkeit. Ein deutlich hörbares Knacken zeugt von einem sauberen Genickbruch. Sekunden später hängt der leblose Körper auch schon an einem Holzgestell, und der „Jäger" brüstet sich in der Kneipe vor seinen Kumpels mit diesem kapitalen Fang.



Der letzte Schlag des Monsters war eindeutig zuviel - mit einem Röcheln auf den Lippen verabschiedet sich die Spielfigur von ihrem Spieledasein.

Wenn ein Hersteller BPjS-ungestraft Computerspiele mit solchen Szenen selbst an Minderjährige verkaufen will, müssen sich die Programmierer schon einiges einfallen lassen. Ecstatica ist so ein Spiel. Finden Sie heraus, was es mit den mysteriösen Vorgängen auf sich hat und beenden Sie den Spuk nach Möglichkeit. Bei dieser lebensgefährlichen Aufgabe liegt





Von einem Magier werden Sie in einen Frosch verwandelt. Nur in dieser komprimierten Form können einige Puzzles überhaupt gelöst werden.

Ihnen nicht nur das Wohlergehen der überlebenden Bürger von Tirich am Herzen: Auch Ihr eigenes Leben steht auf dem Spiel, da Sie den Ort sonst nicht mehr verlassen können. Wenn Sie es dennoch versuchen, stürzt der einzige Zugang - eine Holzbrücke über einer Schlucht - unter Ihren Füßen zusammen.

Donkey Kong Country

Ecstatica ist ein sogenanntes 3D-Action-Adventure und gehört deshalb in die gleiche Kategorie wie die Alone in the Dark-Serie von Infogrames. Man steuert einen Helden durch eine dreidimensionale Umgebung, wobei sich der Blickwinkel stets nach einigen Schritten automatisch anpaßt. Des öfteren macht die Spielfigur mit rabiaten Monstern Bekanntschaft, die tunlichst aus dem Weg geräumt werden sollen. Als ob dies noch nicht genügen würde, müssen Sie unterwegs jede Menge komplexer Puzzles lösen.

Von Alone in the Dark unterscheidet sich Ecstatica in einigen grundlegenden Details. Das wohl augenfälligste Merkmal des Programms ist die revolutionäre Grafik. Die ca. 80 Figuren und 250 Schauplätze sind nicht aus eckigen Polygonen zusammengesetzt, sondern bestehen vollständig aus Kugeln und Ellipsen. Vor allem bei den umherwuselnden Ratten ist diese Technik sehr schön zu beobachten, da die Nager im Grunde nur aus einem ovalen Körper und einem runden Kopf aufgebaut sind. Generell wirken alle Akteure gelenkiger, geschmeidiger und realistischer als die bisherigen 3D-Modelle. Das er-

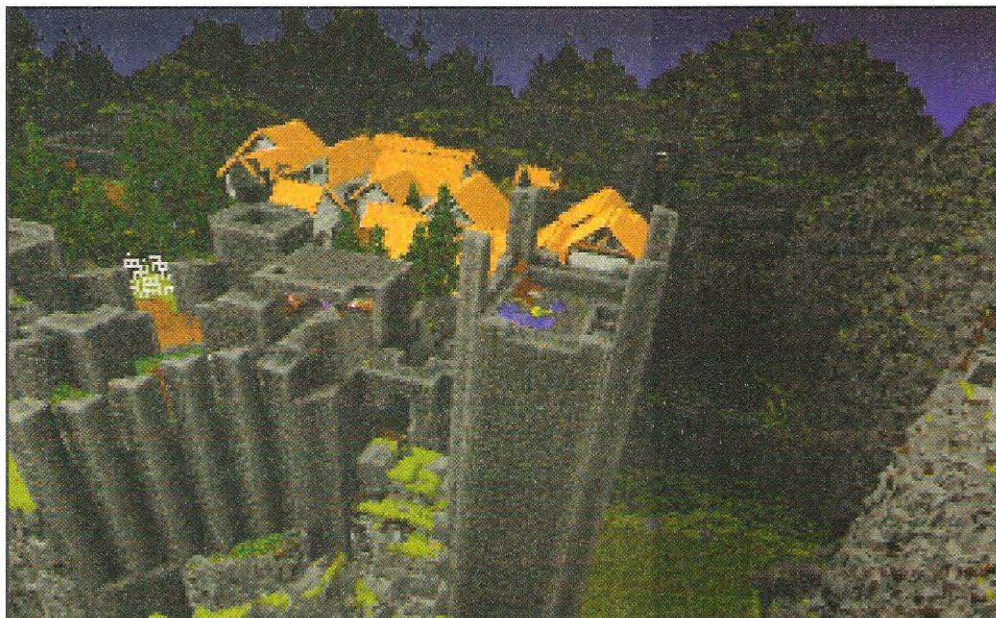
Kampf der Geschlechter



Es wäre doch jammerschade, wenn man die phantastischen Rundungen des Ecstatica-Grafiksystems nicht konsequent ausnutzen würde. Dementsprechend können Sie sich zu Beginn des Spiels auch für eine weibliche Heldin entscheiden, die abgesehen von anatomischen Besonderheiten keine Unterschiede zu ihrem männlichen Pendant aufweist. Das Mädel schlägt genauso hart zu und wird von den Monstern keineswegs pfleglicher behandelt. Wenn das kein Schritt in die richtige Richtung ist...

Brutal, brutaler, Ecstatica

Wenn Sie Gewalt auf dem Bildschirm kategorisch ablehnen, ist das Thema Ecstatica ohnehin für Sie gestorben. Bei keinem anderen legal verfügbaren Spiel werden Mord und Totschlag mit so viel Liebe zum Detail zelebriert wie in Andrew Spencers Programm. Was auf den ersten Blick geschmacklos und gewaltverherrlichend wirkt, entpuppt sich bald als Humor der schwärzesten Art. Nur ein Beispiel von vielen: Mit einer Leiter gelangen Sie in den Glockenturm einer einsturzgefährdeten Abtei. Oben angekommen, entdecken Sie den Pfarrer, der an diesem luftigen Ort seine Morgenandacht abhält. Es gibt zwar keinen zwingenden Grund für eine solche Tat, aber was hindert Sie daran, den Gottesmann einfach auf den Vorhof hinunterzuschubsen? Da sich der Geistliche verständlicherweise etwas dagegen sträubt, helfen Sie mit einigen gezielten Faustschlägen nach. Eine links, eine rechts, einen fallen lassen! Eine Sekunde später hören Sie, wie ein Körper dumpf auf dem Boden aufschlägt.


Welches Geheimnis verbirgt sich in dieser, aus einer phantastischen Perspektive zu sehenden, riesigen Burganlage?


Einer der letzten Überlebenden


wehrt sich gegen den grünen


Drachen. Nur mit Ihrer Hilfe kann er das Duell überleben.

staunlich schnelle und äußerst beeindruckende System wurde von C 64-Veteran Andrew Spencer, dem Programmierer des Kultspiels International Soccer, in jahrelanger Programmierarbeit entwickelt. Trotz der umfangreichen Animationen genügt bereits ein 486 SX-25, um Ecstatica spielen zu können. Ein weiterer Unterschied betrifft die Steuerung: Zwar wird die Ecstatica-Figur wie das vermeintliche Vorbild ausschließlich mit den Cursortasten gehandhabt; im Gegensatz zu den Infogrames-Adventures müssen Sie sich aber nicht mit unübersichtlichen Perspektiven herumärgern. Schon nach fünf Minuten nieten Sie ein Monster nach dem anderen um. Anfangs müssen Sie dazu Ihre blanken Fäuste verwenden, bevor Sie an einem versteckten Ort ein Schwert finden. Noch effektiver ist allerdings ein Stab, an dessen Ende sich ein gezacktes Metallstück befindet. Allerdings wird Ihnen auch dieses Mordinstrument nicht allzuviel gegen den bereits erwähnten affenartigen Koloß und einen gigantischen Stier helfen, die Sie quer durch Tirich scheuchen. Auch wenn Sie stundenlang auf diese Gestalten eindreschen, werden die Unholde dadurch nicht merklich ge-

Die kleinen Strolche




Diese lästigen Biester erinnern entfernt an Ewoks und haben nur Unsinn im Kopf. Man erkennt sie an ihrem zwergenhaften Wesen, den poppigen Fellfarben und den Streitäxten, die aber




keinen großen Schaden anrichten können. Meist treten die plüschigen Kerle in Rudeln auf, aber auch mutige Einzelkämpfer wurden bereits beobachtet. Loswerden kann man sie mit einem




Schwerthieb, bei dem sie akrobatische Rückwärtssaltos vollführen. Drei bis vier Volltreffer genügen in der Regel, um die niedlichen Möchtegern-Rambos endgültig niederzustrecken.



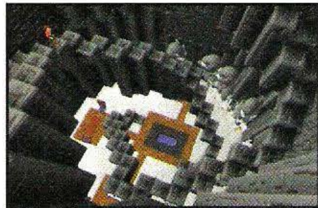
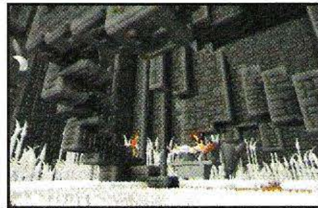




Vorsicht Falle! Nichts Böses ahnend tappt unser Freund in diesem düsteren Gang geradewegs in den nicht gerade sanften Tod.




Je nach Standort wird eine andere spektakuläre Perspektive geladen.

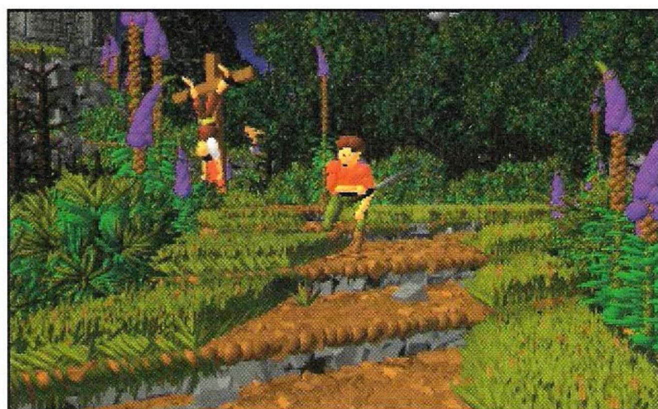



schwächt. Die restlichen Geschöpfe (vom klappernden Skelett bis zur Riesenspinne) lassen sich vergleichsweise schnell beseitigen.

Anders als bei Alone in the Dark ist der heldenhafte Knabe nicht mit einem unbeschränkt aufnahmefähigen Inventory ausgestattet. Stattdessen kann er in jeder Hand nur einen Gegenstand tragen, wobei die rechte fast immer mit einer Hau- oder Stechwaffe belegt ist. Der linke Arm ist für Gebetsbücher, Knochen, Schlüssel, Blümchen und andere Utensilien vorgesehen.

Jugend forscht

Bei Ecstatica gibt es unglaublich viel zu entdecken: Neben dem Städtchen samt unterkellerter Kirche ziehen ein Kloster, eine Stonehenge-ähnliche Anlage und seltsame Brunnen das Interesse des Spielers magisch an. Von eminenter Wichtigkeit ist weiterhin eine geheimnisvolle Festung, die hoch oben über Tirich thront. Doch auch in der



An diesen Bildern sieht man deutlich, daß wirklich ALLES aus Kugeln und Ellipsen zusammengesetzt ist.





Fünf Mönche stürzen sich gleichzeitig auf Sie, wenn Sie versuchen, das





heilige Utensil zu stibitzen. Allerdings sind die Klosterbrüder recht schnell von einem Rückzug zu „überzeugen".



Stadt selbst können Sie sich stundenlang aufhalten und werden immer noch nicht alles gesehen haben. Zahllose Geheimnisse harren ihrer Auflösung: Abgeschlossene Türen, Geheimräume, mit Fallen gespickte Durchgänge und atemberaubende Treppensysteme lassen die kleinen grauen Zellen dampfen. Bei den Puzzles genügt es im übrigen, mit dem richtigen Objekt am rechten Ort aufzukreuzen. Alles weitere läuft automatisch ab, ohne daß dieses Verfahren auch nur im geringsten die Lösung der Rätsel erleichtern würde.

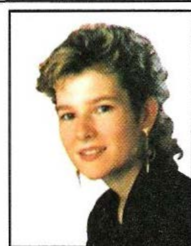
Im Vergleich zur innovativen Grafik enttäuscht die Musik etwas. Während die nuschelnde Sprachausgabe dank der optional zuschaltbaren Untertitel von ihrem anfänglichen Schrecken verliert, vermißt man schmerzlich einige stimmungsvollere Arrangements. Für den entgangenen Ohrenschmaus entschädigen die herzhaften Effekte (siehe Genickbruch) nur bedingt.

Eltern haften für ihre Kinder

Ecstatica läßt Sie schon nach fünf Minuten nicht mehr los, und die Monster verfolgen Sie bis in Ihre schlimmsten Alpträume. Auch Sie werden sich dabei ertappen, daß Sie des Nachts verstohlen um die Ecke oder auf den Zimmerschrank linsen, ob sich da nicht ein kleines Monster verschanzt hat. Es ist einfach unbeschreiblich, welch schaurig-schöne Atmosphäre dieses Spiel auf den Monitor zaubert. Ein Beispiel: Bei der Flucht vor dem mörderischen Riesenstier laufen Sie in einen Keller, der nur über eine lange Steintreppe erreichbar ist. Unten angekommen, verschanzen Sie sich hinter einem Tisch und hören, wie die Hufe des Tieres auf den Stufen aufschlagen und die Geräusche immer lauter werden. In solchen und vielen anderen Situationen läuft der Adrenalinspiegel Amok. Deshalb gehört das Spiel auch keinesfalls in Kinderhände. Aus gutem Grund empfiehlt die ELSPA (der Verband der europäischen Unterhaltungssoftware-Industrie) Ecstatica erst für Spieler ab 18 Jahren. In Deutschland ist das Programm ab 12 Jahren freigegeben, was wirklich die Untergrenze darstellen sollte. Das gespenstische Flair des Psygnosis-Spiels ist weder mit den Infogrames-Produkten noch mit vergleichsweise harmlosen Prügeleien à la Super Street Fighter II zu vergleichen. Die ausgewogene Mischung aus brachialer Action, spannenden Rätseln und bahnbrechender Grafik wird daher nicht nur den Alone in the Dark 3-Programmierern schlaflose Nächte bereiten. Die Redaktion wünscht allen angehenden Ecstatica-Usern schon vorab gruselige Unterhaltung!

Petra Maueröder ■

Statement



Kürzlich hat eine PC Games-Sympathisantin in einem Leserbrief vorsichtig anklingen lassen, daß ich anscheinend eine Vorliebe für martialische Spiele habe. Wenn damit Perlen wie Ecstatica gemeint sind, bin ich mit dieser „Schublade" völlig einverstanden. Ecstatica macht einfach einen Heidenspaß und ist das coolste CD-ROM-Spiel, das je in meinem Laufwerk rotiert ist. Die Handlung und die Animationen sind dermaßen ulkig, daß man Andrew Spencer und seinem Team selbst makabre Blutrünstigkeiten nicht krumm nimmt. Es gibt keine überflüssigen Längen in der Story, der Schwierigkeitsgrad ist wohldosiert und die Puzzles sind hochintelligent - was will man eigentlich mehr? Wenn einem so viel Gutes wird beschert, das ist schon ein „Spiel des Monats" wert.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 10MB	Roland
CD 150MB	General Midi
MEM 550 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Action-Adv.

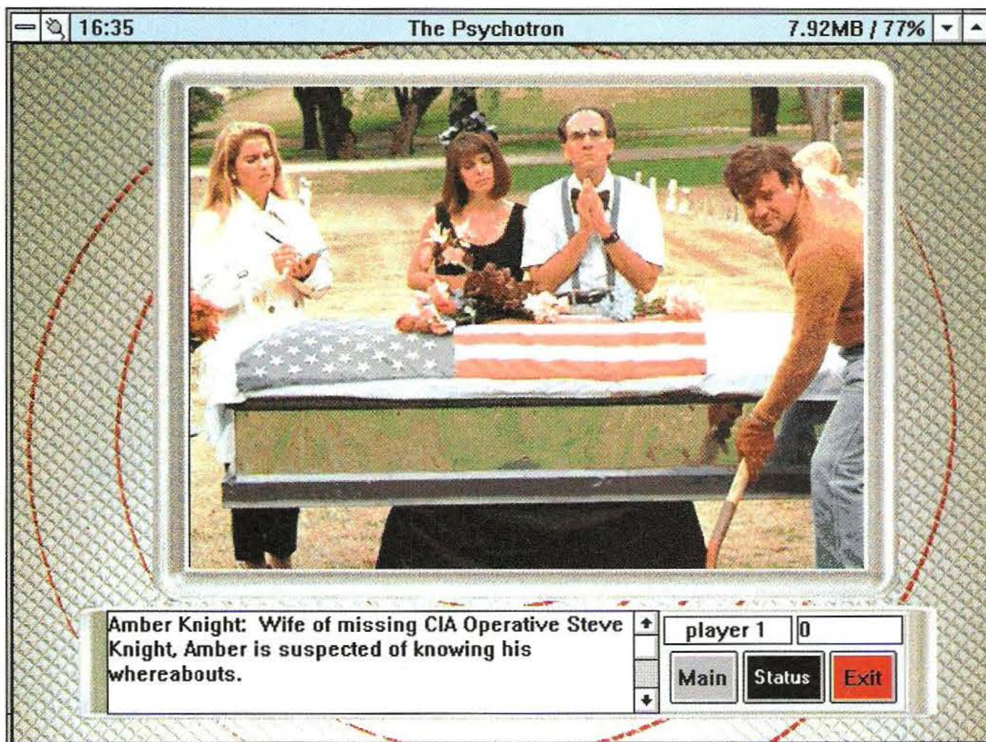
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	70%	80%	92%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Psygnosis

The Psychotron

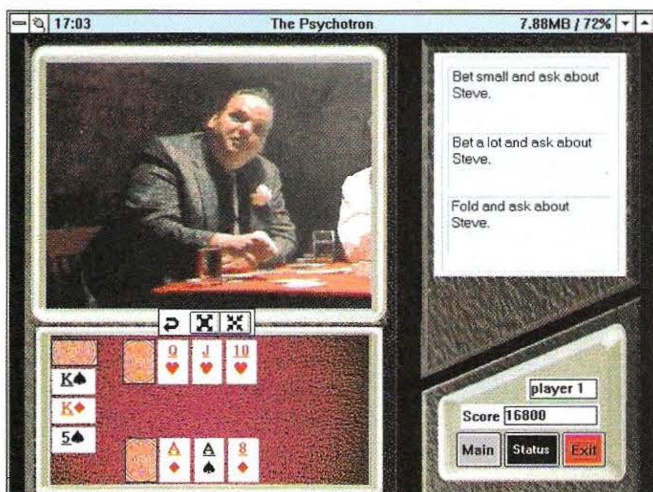
Psychothriller?



Bis die Spieledesigner herausgefunden haben, was einen interaktiven Spielfilm eigentlich ausmacht, werden wir vermutlich noch jede Menge Videovorführungen über uns ergehen lassen müssen.
Auch The Psychotron, laut Hersteller wieder einmal ein Meilenstein des Genres, ist nur wenig mehr als eine moderne Version einer Diashow.

Nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion gerät die militärische Forschung in arge Finanzschwierigkeiten. Was liegt da näher, als aktuelle Forschungsergebnisse an den ehemaligen Klassenfeind, die USA, zu verkaufen. Verkaufsgegenstand ist das Psychotron, eine Maschine, die Gedanken suggerieren kann. Das Flugzeug, mit dem das Psychotron von Russland nach Washington transportiert wird, stürzt aber vor dem Erreichen des Ziels ab - das Psychotron, ein amerikanischer Agent und einige Fallschirme sind verschwunden. Der Spieler hat nun als CIA-Agent die Aufgabe, das Verschwinden des Agenten und des Psychotrons zu klären, wobei er einige Schauplätze untersuchen und unzählige Personen verhören muß. Meist trifft man auf eine eisige Mauer des Schweigens, da fast jede der anzutreffenden Personen in irgendeiner Weise mit dem Fall zu tun hat.
Laut Verpackung handelt es sich bei The Psychotron um einen interaktiven Spielfilm, und in der Tat hat der Spieler reichlich Gelegenheit, in das Geschehen einzugreifen. Das Durchsuchen der Schauplätze funktioniert nach dem Pixelsuch-Verfahren: den Mauscursor über den Bildschirm bewegen, bis er sich verformt, und den gefundenen Gegenstand anklicken. Die Konversationen sind da schon interessanter: meist stehen drei Fragen oder Antworten zur Auswahl, deren passender Einsatz mit Punkten belohnt wird. Doch von wirklicher Interaktivität ist man noch weit entfernt: die Geschichte läuft linear ab - eine einzige falsche Frage kann das Spiel beenden, verschiedene Lösungswege sind nicht möglich.

Harald Wagner ■



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
486 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 8MB	Roland
CD 530MB	General Midi
MEM 500 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Interaktiver Spielfilm

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	77%	50%	35%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Merit Software

Cyclemania

Unfug auf zwei Rädern!

Die meisten Zweiradfans haben ihre heißen Öfen mittlerweile kaltgestellt und träumen bereits vom nächsten Frühling. Rechtzeitig zur großen Winterdepression verspricht Accolade allen betrübten Bikern den digitalen Geschwindigkeitsrausch.







Die ersten Eindrücke waren durchwegs positiv: problemlose Installation, nur 1,5 MB belegter Festplattenspeicher und wunderschöne Menüs in feinster SVGA-Qualität. Dazu die Standard-Optionen Quick Race, Single Race und ein Championship-Modus, bei dem auf allen fünf mitgelieferten Rennstrecken gefahren wird. Im Menüpunkt „Select Bike" dürfte es jedem Zweirad-Fan ziemlich warm um's Herz werden. Drei High-End-Renner (Suzuki GSX 1100R, Yamaha FZR 1000 und Honda CBR 900 RR) stehen dem mutigen Landstraßen-Raser zur Auswahl.

Geschwindigkeit ist (k)eine Hexerei!

Obwohl die Armaturen und die Fahrbahn eindeutig auf ein 3D-Actionspiel ausgelegt sind, steuert man seine Maschine samt Piloten in altbekannter Mega-Race-Manier aus der Verfolgersicht. Da sich die Maschinen aber nur durch die Farbgebung unterscheiden, kommt es oft zu peinlichen Verwechslungen, die in den meisten Fällen mit einem Frontal-Crash enden.
Am schlimmsten sieht es aber in Sachen Handling und Geschwindigkeit aus. Selbst ein 486DX2/66 VLB mit Double Speed-CD-ROM schafft es nicht, das Rennen einigermaßen flüssig darzustellen. Zumindest mit einem Mitsumi-Laufwerk ruckelt und zuckelt es, als ob man auf einer einzylindrigen Endura, aber keinesfalls auf einem edlen 16V-Renner sitzen würde. Mit einem Panasonic ließen sich - aus welchem mysteriösen Grund auch immer - bessere und fast schon zufriedenstellende Ergebnisse erzielen. Daß der Rechner mit dem Nachladen der Strecke von der CD so ausgelastet ist, bemerkt man natürlich auch bei der Steuerung. Die wenigen Abfragen machen Überreaktionen geradezu unausweichlich. Darüber hinaus fehlt dem Gameplay auch der letzte Hauch von Realität. Oder haben Sie schon mal in einer engen Kurve locker von 260 auf 130 km/h heruntergebremst, damit Sie nicht von der Straße fliegen? Bei Cyclemania sind solche Manöver vollkommen normal. Fazit: Alle Biker sollten weiterhin auf den nächsten Frühling warten und die verbleibende Zeit zur ausgedehnten Pflege ihres Heiligtums nützen...

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1,5MB	Roland
CD 430MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

Rennspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
45%	60%	30%	48%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Accolade

F-14 Fleet Defender Gold

Informationswunder

Knapp ein halbes Jahr nachdem Fleet Defender auf unseren Festplatten landete, erscheint jetzt die Gold-Version des „Top Gun"-Vergnügens. Dabei wird neben dem Altbekannten auch jede Menge Neues geboten.

Leider betrifft der CD-Bonus nicht das eigentliche Spiel, sondern eher das „Drumherum". Das Hauptprogramm von F-14 Fleet Defender wird wie gehabt komplett auf die Festplatte installiert und unterscheidet sich von der Disketten-Version nur unwesentlich. Neu hinzugekommen sind allerdings die Szenarien im Pazifik, in Korea und in Pakistan. Außerdem wurde das Spiel um einen Editor erweitert, der es gestattet, eigene Missionen zu konstruieren. Der Head-to-Head-Modus, der Spielen wie F-15 Strike Eagle III oder Dogfight zu grandiosen Zwei-Spieler-Freuden verhalf, wurde leider wieder nicht realisiert. Der innovative Teil der Gold-Edition besteht aus Zusatzinformationen. In dem unter Windows laufenden Menüprogramm finden Sie Wissenswertes rund um die F-14. Besonders gelungen ist dabei die „Cockpit Tour", in der Sie die Bedienung des Spiels Schritt für Schritt erklärt bekommen. Sie müssen nur noch auf die einzelnen Bedienelemente und Anzeigen klicken, und schon bekommen Sie den Zweck bzw. die Handhabung erklärt. Das Studium des berüchtigt-dicken Handbuchs entfällt damit (fast) vollständig.
Neben einigen schönen Video-Einlagen wird für ganz Hartgesottene auch ein Live-Act mitgeliefert. Unter dem Menüpunkt „MiG Shootdown" können Sie die Original-Funksprüche einer F-14 Wing mithören, die zwei MiG-23-Maschinen über Libyen abschießt. Ein doch eher zweifelhaftes Vergnügen.





Die Cockpit-Tour macht Sie mit der Steuerung vertraut.

Win/DOS-Vergnügen

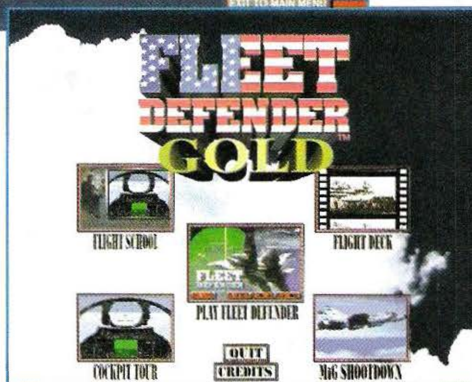
Selbst ein Bein gestellt haben sich die Programmierer mit ihren Win-DOS-Spielchen aber dennoch. Lassen Sie sich von dem Menüprogramm nicht täuschen: Wenn Sie die Option „Play Fleet Defender" anklicken, wird Windows beendet und F-14 wie gehabt unter DOS gestartet. Da Windows aber normalerweise mit maximaler XMS-Konfiguration laufen sollte, bekommen Sie zunächst eine Fehlermeldung über mangelnden EMS-Speicher präsentiert. Besser ist es, Sie starten das Spiel gleich unter DOS, mit genügend EMS im Rücken. Die CD-Features gehen dabei jedoch verloren.

Thomas Brenner ■

Das Spiel selbst wurde fast unverändert übernommen.



Im Menüpunkt Flight School gibt es jede Menge Infos über die F-14 (oben).



Kein gutes Team: Das Menüprogramm läuft unter Windows, das Spiel unter DOS.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
486 er	EMS
586 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 20MB	Roland
CD 630MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE befriedigend

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	75%	85%	85%

PREIS lt. Hersteller ca. DM 140,-

HERSTELLER MicroProse

The Space Quest Collection

Out of this World

Wenn Ihnen King´s Quest zu bieder, Police Quest zu bürokratisch und Leisure Suit Larry zu frauenfeindlich ist, könnte die SF-Parodie Space Quest genau das richtige für Sie sein.





Viele Grafiken aus Space Quest 4 wären auch heute noch state of the art (links).

Auf der Jubiläums-CD-ROM tummeln sich alle bislang erschienenen Folgen der Weltraum-Saga um den glücklosen Hausmeister und Möchtegern-Helden Roger Wilco. Die Palette umfaßt neben den EGA-/Piepston-Versionen von Space Quest I, II und III in englischer Sprache auch den gelifteten ersten Teil mit VGA-Grafik und Soundkarten-Unterstützung. Space Quest V dürfen Sie auf Wunsch in einer mäßig übersetzten deutschen Fassung spielen. Ein besonderes Schmankerl stellt die englische Multimedia-Version von Space Quest IV dar. Das preisgekrönte und unumstritten witzigste Abenteuer der Serie enthält wunderschöne VGA-Kulissen, die von Meister Marc Crowe handgepinselt wurden. Weitere Highlights des vierten Teils sind die zum Brüllen komischen Veräppelungen der Spielebranche („King´s Quest XXXXVIII - Quest for Disk Space") und der fulminante Soundtrack. Adventure-Fans sollten unbedingt zugreifen!

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

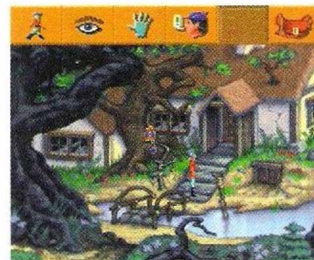
EGA		Tastatur	
VGA		Maus	
SVGA		Joystick	
386 er		EMS	
486 er		AdLib	
RAM	4 MB	SoundBlaster	
HD	5MB	Roland	
CD	342MB	General Midi	
MEM	550 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE
ungenügend

Editor´s Collection: King´s Quest

Kaiserschmarrn im Six-Pack

Ein Königreich für ein King´s Quest-Adventure: Auf zwei CD-ROMs befinden sich alle sechs Folgen der Daventry-Seifenoper.





King`s Quest stand immer im Schatten von Larry und Space Quest.

In der Reihe „Collector´s Edition" läßt Sierra noch einmal die guten alten Zeiten hochleben, als es noch keine Tentakeln und Kyrandias gab. Das Geburtstagsgeschenk an die treuen Fans enthält viele Besonderheiten: King´s Quest I, das bereits 1984 aus der Taufe gehoben wurde, liegt sowohl in der Original-Fassung (samt steinzeitlicher Texteingabe) als auch in der gelifteten Neuauflage bei. Der bedeutendste Qualitätssprung gelang Sierra mit King´s Quest IV; schließlich war es das erste PC-Spiel mit Soundkarten-Unterstützung (AdLib und Roland) und wesentlich verbesserter EGA-Grafik.
Kapitel V wird in der englischen Multimedia-Version und in einer französischen (?) Disketten-Umsetzung geliefert. King´s Quest VI können Sie ebenfalls im englischen Original und - man höre und staune - als deutsche Disketten-Ausgabe spielen.
Die Spiele lassen sich samt und sonders auch direkt von Windows aus starten; wer mehr über die Hintergründe dieser Adventure-Serie erfahren möchte, darf sich über die Video-for-Windows-Clips freuen. Roberta Williams plaudert dabei aus dem Nähkästchen, erzählt über die Anfänge von Sierra und King´s Quest und stellt die wichtigsten Mitarbeiter (Al Lowe, Josh Mandel etc.) vor.
Egal, ob man die leicht spießige King´s Quest-Saga mag oder nicht: Dem Volke gefällt´s.

Petra Maueröder ■

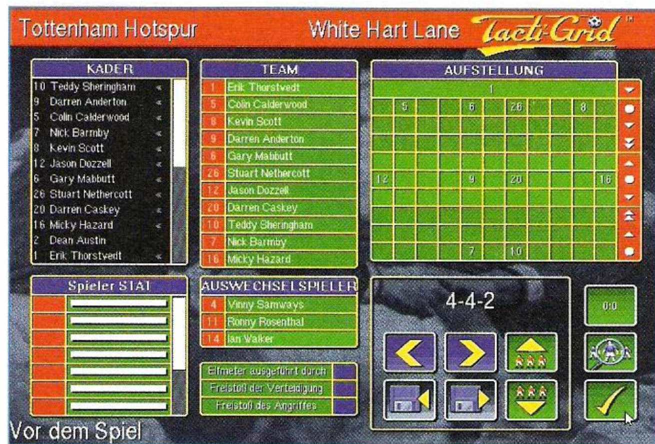
SPECS & TECS

EGA		Tastatur	
VGA		Maus	
SVGA		Joystick	
386 er		EMS	
386 er		AdLib	
RAM	2 MB	SoundBlaster	
HD	5MB	Roland	
CD	820MB	General Midi	
MEM	640 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE
gut

Manchester United Premier League Champions

Regionalliga



Menüs, Statistiken und Aufstellungslisten erstrahlen in SuperVGA-Optik.

Es ist wieder soweit: Anpfiff für die CD-ROM-Version der traditionellen Manchester United-Bolzerei von Krisalis! In einer Mischung aus Sensible Soccer-Pixelklümpchen und FIFA Soccer-Animationen werden Liga- und Pokal-Spiele auf dem Bildschirm zelebriert. Der Spieler blickt von oben auf den Rasen und bugsiert seine Elf vorzugsweise via Joystick über das Feld. Solange Sie per Button-Druck nichts anderes bestimmen, haftet der Ball automatisch am Fuß des jeweiligen Spielers. Mit etwas Übung gelingen Pässe, Flanken und Angriffe über die Flügel, wenn auch nicht auf so elegante Weise wie bei unserem Referenzspiel von Electronic Arts. Die Soundabteilung von Krisalis hat sich redlich bemüht, die bombastische FIFA Soccer-Geräuschkulisse zumindest annähernd zu kopieren. Außer einigen „Aaaahs" und „Oooohs" hat das Spiel aber nicht viel zu bieten, ganz zu schweigen von der völlig fehlenden Musik. Manchester United reiht sich daher nahtlos in die Riege der vielen Durchschnitts-Programme ein, die sich wegen fehlendem Spielwitz und fadem Gameplay nur knapp im Wertungs-Mittelfeld behaupten können.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
● SVGA	Joystick ●
386 er	EMS ●
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 0,1MB	Roland
CD 216MB	General Midi
MEM 500 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
40%	55%	75%	54%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Krisalis

Dreamweb

Traumtänzer

Das Endzeitadventure Dreamweb kommt jetzt auf CD als „Talkie"-Version. Das heißt, daß neben dem phantastischen Depressiv-Soundtrack sowohl die englischen Texte des Helden Ryan als auch die der Nichtspielercharaktere in prächtiger Digi-Sprache erklingen. Spielerisch gleicht die CD der Disk-Version. In einer Endzeitwelt regieren böse Mächte das Dreamweb, mit dem die Gedanken der Menschen kontrolliert werden. Barkeeper Ryan ist dazu auserwählt, sieben Finsterlinge in Gestalt bekannter Persönlichkeiten auszuschalten, die die Macht an sich reißen wollen. Aus der Vogelperspektive führt man Ryan durch rund 200 Screens und besucht etwa 30 marode Orte. Dabei dürfen im kleinen Spielfenster verwirrend viele Gegenstände mit der Maus befummelt werden - für die Puzzlelösung sind jedoch nur wenige Kleinode notwendig. Wichtig ist die Laserpistole, mit der einerseits Feinde liquidiert, andererseits einige Rätsel gelöst werden. Akzeptiert der Sicherheitscomputer z.B. den eigenen Daumenabdruck nicht, zerstört man ihn einfach mit der Pistole. Dadurch verliert das Abenteuer nicht unerheblich an Spieltiefe. Dreamweb gehört auf keinen Fall in Kinderhände: Neben einer Prise Sex wird nötigenfalls schon mal mit dem Hackebeil auf einen Bodyguard eingedroschen. Trotz Mängel in der Maussteuerung und unspektakulärer Grafik bleibt jedoch ein atmosphärisch ungeheuer dichtes Adventure für Fans modriger Bladerunner-Szenarien.

Christoph Holowaty ■



Die CD-ROM-Version von Dreamweb bietet wegen ihrer hochwertigen Sprachausgabe noch mehr atmosphärische Dichte...

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib ●
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 5MB	Roland
CD 300MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Adventure

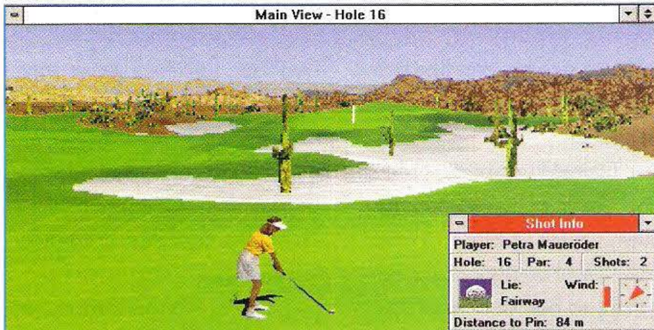
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
60%	90%	60%	78%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Empire

Links Championship Course Bighorn

Mein kleiner grüner Kaktus



Die Sandbunker unmittelbar vor dem Putting-Green erfordern höchste Konzentration.

Wie jeder anständige Golfplatz verfügt auch der Erweiterungskurs Bighorn über 18 Bahnen mit unterschiedlichsten Schwierigkeitsgraden, die sich der international bekannte Architekt Arthur Hills ausgedacht hat. Neben den Standard-Gemeinheiten (riesige Sandbunker in der Nähe des Greens) müssen des öfteren großflächige Steingärten überwunden werden. Zwischen den ausgedehnten Geröllhalden erstrecken sich vergleichsweise schmale Fairways, die ein ultragenaues Schlagen erfordern. Trotz der unbestrittenen Qualität dieser Umsetzung bleibt abzuwarten, wie lange sich der Hersteller die Kundenmelkerei per Zusatzdisk noch leisten kann. Angesichts des CD-ROM-Knüllers PGA Tour Golf 486, mit dem immerhin drei hochkarätige Kurse frei Haus geliefert werden, erscheint die unverbindliche Preisempfehlung von ca. DM 70,- doch reichlich übertrieben. Ein bemerkenswerter Umstand könnte Access zusätzlich das Geschäft verhageln: Der Las Vegas-Golfplatz der EA-Simulation sieht Bighorn verdächtig ähnlich. Hier ein Kaktus, da eine Gebirgsformation - rein optisch halten sich die Unterschiede in engen Grenzen. Für Links-Fetischisten ist Bighorn allerdings ein absoluter Mußkauf.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 2MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 70,-

HERSTELLER
Access

RANKING

Zusatzdisk

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	60%	85%	78%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Black Hawk

Schwarz, breit, stark

Mit Another World und Flashback schuf Amazing Studios ein völlig neues Spielgenre: das Jump & Shoot-Adventure. Interplay versucht jetzt auch, in dieses Marktsegment vorzudringen, und mit Black Hawk scheinen die Kalifornier das auch zu schaffen.

Das Königreich Tuul steht vor seiner größten Zerreißprobe. Sarlaac, der Herrscher der finsteren Mächte, möchte den sagenumwobenen Lightstone in seine Gewalt bringen. Er schickt seine Schergen aus, um den Königspalast zu stürmen und das Juwel stehlen zu lassen. Doch der König erfährt von den niederträchtigen Absichten, übergibt den Lightstone an seinen Sohn und läßt ihn von seinem Hofmagier auf die Erde teleportieren. Erst wenn sich alles beruhigt hat, soll er wieder zurückkehren. Natürlich verfolgen ihn die ekligen Fieslinge auch auf unseren Planeten...

Das Intro

Im Intro wird dem Spieler kurz und bündig die eigentlich nebensächliche Hintergrundstory erzählt.









Flashback zum Vorbild

Black Hawk spielt sich sehr ähnlich wie Flashback. Gesteuert wird über die Cursortasten, und über einige andere Tastaturkommandos kann gefeuert, gesprungen und geklettert werden. Darüber hinaus kann man Gegenstände aufheben und anwenden sowie mit den zahlreich vorhandenen Gefangenen sprechen. Das ist zwar alles altbekannt, aber genauso altbewährt. Warum sollte man ein Eingabesystem auch ändern, wenn es sich bei den Spielern schon etabliert hat und äußerst beliebt ist?

Der Titelheld unternimmt seinen Rachefeldzug in mehreren Kapiteln, sprich Leveln. Hat man einen Level erfolgreich ad acta gelegt, so bekommt man ein vierstelliges Paßwort, das man beim nächsten Start eingeben kann - das ist die einzige Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. So antiquiert und unbequem diese Lösung auch klingt, sie erzeugt trotzdem die nötige Arcade-Atmosphäre, die sonst nur Konsolenspiele ausstrahlen.

Die Stimmung wurde bei Black Hawk durchweg düster gehalten: dunkle Grafiken, furchterregende Monster und in Ketten gelegte Häftlinge erzeugen beim Spieler ein ungutes Gefühl und damit eine angespannte Atmosphäre.

Zu Beginn des Spiels muß man lediglich gute Reaktionen beweisen, um schnelle Fortschritte zu machen. Je weiter man jedoch in der Story voranschreitet, gewinnen auch die Aussagen der Gefangenen an Bedeutung. Kleine Hinweise z. B. auf hinter manchen Wasserfällen versteckte Geheimgänge müssen unbedingt beachtet werden,

Die Grafiken verändern sich im Laufe des Spiels nur unwesentlich: die düstere Atmosphäre wirkt äußerst anziehend.



um nicht in eine Sackgasse zu geraten. Außerdem treten immer häufiger Laserbarrieren auf, die nur durch die Vernichtung der Hauptstromversorgung aufgehoben werden können. Jetzt muß man sich auf die Suche nach dieser Zentrale machen und mit einer Ladung Dynamit in Luft auflösen.

Farbarme Grafik

Rein technisch macht Black Hawk nicht allzuviel her. Die Steuerung ist zweifellos mehr als gelungen, aber vor allem grafisch bleiben die großen Sprünge aus. Insgesamt wirken die Hintergrundgrafiken etwas farbarm und lieblos gezeichnet. Das gilt zwar auch für den Titelhelden und die zahlreichen ekligen Monster, jedoch sind sie zumindest ansprechend animiert worden und gleichen diese Mängel dadurch wieder aus. In puncto Sound darf man ebenfalls nicht allzuviel erwarten: viel mehr als das dumpfe Grollen einer Pump Action und das Knallen einer Peitsche bekommt man hier nicht zu Gehör. Bevor Sie jetzt aber einen falschen Eindruck von dem Spiel bekommen: Black Hawk macht wirklich Spaß!
Die Mängel auf der technischen Seite machen die Programmierer durch das ausgezeichnete Gameplay und die tolle Atmosphäre mit links wieder wett. Wem Flashback gefallen hat, der sollte sich Interplays Variante unbedingt zulegen !

Oliver Menne ■

Die Gegner

Schon in den ersten Leveln begegnet man einer Reihe von garstigen Gestalten und gefährlichen Geschützen.



Dieser Fiesling ist mit MG und Bomben bewaffnet.



Ganz gefährlich: diese Monster verfügen über ferngesteuerte Bomben.



Drache: Mit einem Peitschenhieb entzieht dieser Bösewicht Unmengen an Energie.



MG: Tritt man auf eine versteckte Bodenplatte, so erscheint eine Selbstschußanlage.

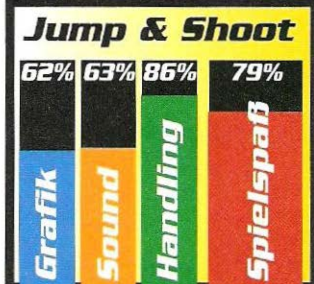
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 5MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Interplay

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch

PC Games Disc & Mag

HELP

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 1/95

PLAYERS GUIDE









POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

QUERBEET

Lieber Rainer,
gerade ist mir die Schnapsidee gekommen, Dir einen Leserbrief zu schreiben. Fangen wir an:
1. Ich habe das Spiel MicroMachines in einer Ausgabe von 1993 als Coverdisk gefunden, habe es installiert und toll gefunden. Nur als ich es kaufen wollte, gab es das noch nicht. Nun, jetzt (im Oktober!) habe ich es bei einem Spielehändler in Nürnberg entdeckt: Brandneu!!! Wenn ein Spielehersteller eine Demodisk herausgibt und einen voraussichtlichen Liefertermin von Dezember '93 nennt und dieses dann fast ein Jahr nicht erscheint, könntet Ihr ruhig mal darüber berichten. Na ja, wenigstens hat sich das Warten gelohnt. Ein tolles Spiel!
2. Einen kollegialen Gruß an U.S. aus der Ausgabe 11/94. Endlich wagt mal jemand etwas gegen Ultima VIII zu sagen. Nichts gegen die neue Technik, den sagenhaften Sound und die einfache Mausbedienung, nur das Spiel ist um zwei Drittel zu lang. Irgendwann regt es einen einfach auf, den 796ten Schlüssel, die 18te verbesserte Schwert-, Helm-, Beinschutz- oder Rüstungsausführung zu suchen, umständliche Zauberingredienzen in einen magischen Stern zu plazieren, was mit der Maus fast unmöglich ist! Ohne Lösungshilfe (Danke, liebe PC Games) ist dieses Spiel nahezu unlösbar. Obwohl ich ein ungemein geduldiger Spieler bin, ist es mir nicht gelungen, durch diesen Irrgarten zu finden. Irgendwann steht man dann entnervt auf, steigt ins Auto und kauft sich (für unverschämte DM 30,-) ein Lösungsheft, da man auf die nächste PC Games nicht warten will. Schon alleine die Geschichte zu begreifen (was will der blöde Kasten eigentlich von mir?) erfordert grenzenlose Phantasie. Man irrt stundenlang auf der Insel Pagan umher, spricht mit allen möglichen Leuten, stirbt einen Heldentod nach dem anderen und bekommt einen unsäglichen Drang, die Mühle abzuschalten. Doch genug davon...
3. Ihr scheint in der Ausgabe 11/94 eine wahre Leserbrief-Flut ausgelöst zu haben, was das Thema „Frauen am Computer" angeht. Außer einigen Frauen, die ihr Geld mit dem Computer verdienen, kenne ich keine einzige, die privat mal ein Spiel am Computer wagt. Nicht daß ich wenige Frauen kennen würde, nein, immer, und das gilt für meinen gesamten Bekanntenkreis, wenn ER den Computer einschalten will, fallen IHR 67 wichtigere Arbeiten ein, die ER schon längst erledigen sollte, werden längst überfällige Diskussionen angestrebt oder tausend Leute angerufen und eingeladen, bis der Krach in der Wohnung zu laut ist und ER entnervt aufgibt. Wenn über Computer gesprochen wird, macht sich auf den Gesichtern der Frauen ein unsäglicher Gesichtsausdruck breit, als hätte man etwas Unanständiges gesagt. Anscheinend sind dann wohl sexistische Witze lieber? Irgendwie scheint für die meisten Frauen der Computer ganz am Ende der Nahrungskette zu stehen; gleich neben Ratten! Es ist jedoch erfreulich, daß ich über die PC Games doch noch über nicht-computerfeindliche Frauen erfahren habe. In meinen Memoiren wird stehen: Ich habe von welchen gehört...
4. Zum Thema Raubkopien: keine Angst, nur kurz! Es freut mich jedesmal, wenn ich wieder einmal zwischen DM 100,- bis 180,- bei meinem Händler gelassen habe, daß co. 20-35% nicht in die Entwicklung für neue Spiele gesteckt werden, sondern für Raubkopierer einkalkuliert wurden, die durch ihr kriminelles Handeln die Umsätze schmälern. An alle Raubkopierer: Viel Spaß damit, und mögen Euch die Finger abfaulen!
So! Ich glaube, ich habe mich (und Euch) für einen Brief genug strapaziert. Da dieser Brief länger wurde als erwartet, habe ich auch nichts dagegen, wenn Du ihn ein wenig kürzt. Da auch ich keine eingeworfenen Fenster mag (Hallo, verärgerte U8-Fans) werde auch ich nicht meinen richtigen Namen nennen. Sagen wir mal „Mimi". Alle, die mich kennen, wissen dann wer's war...

Macht weiter so: Mimi

1. Wenn wir von einem Hersteller ein Spiel (oder eine Demo-Disk) mit der Zusage bekommen, dieses Spiel werde zu einem bestimmten Zeitpunkt erscheinen, verlassen wir uns natürlich auf dessen Aussage. Verzögerungen werden uns auch meist mitgeteilt - leider nicht immer. Wir haben nun wirklich nicht genug Personal, um durch die Läden zu rennen und alle erhältlichen Spiele auf einer Strichliste abzuhaken, was in nahezu allen Fällen auch nicht nötig ist. Manchmal kann es aber auch schief gehen. Wir fühlen uns zwar betroffen, aber nicht schuldig.
2. Aha - offensichtlich scheint U8 doch nicht der absolute Abräumer zu sein. Immer wieder erreichen mich Briefe, die U.S. ganz aus dem Herzen sprechen.
3. Nichts gegen Deinen Umgang, aber Du scheinst die falschen Frauen zu kennen. Aus meiner Sicht ist das von Dir beschriebene weibliche Wesen eher die Ausnahme. Wenn man ihnen den „Blechkumpel" vorsichtig nahelegt, kann man fast jede Frau bald dabei beobachten, wie sie (anfangs heimlich und verstohlen - später offen und mit Begeisterung) Simon durch den Wald lotst, Indy zur Seite steht oder Sam hilfreiche Tips gibt. Etwas an Deinem Brief gab mir aber böse zu denken: Erkläre mir bitte in wenigen Worten den Zusammenhang zwischen Computer, Ratten und Nahrungskette!
4. Tja - so funktioniert eben eine Solidargemeinschaft. Feine Sache, oder? Wie kommt Ihr bloß alle auf das schmale Brett, verärgerte U8-Fans würden irgendwelche Fenster einwerfen? Zu diesem Thema kam noch keine einzige Drohung, Beschimpfung oder herber Tadel. Sollten U8-Fans besser sein als ihr Ruf? Sieht so aus.

DTD

Sehr geehrter
Herr Rosshirt,
ich vom Forschungsinstitut für das Ausbleiben der Rubrik „Down the Drain" (wo hast Du eigentlich den Begriff her? Vielleicht von

Pinball Fantasies? Beim Table „Stones and Bones" wird man beim Verlassen der Kugel darauf aufmerksam gemacht, daß die Kugel gerade den Abfluß runter ist!) schreibe heute einen Leserbrief, um das rätselhafte und mysteriöse Verschwinden der Rubrik „Down the Drain" aufzuklären. Fangen wir (wie mein Mathelehrer immer zu sagen pflegt) bei Adam und Eva an. Es waren einmal einige Jung-Redakteure, die gründeten die Zeitschrift PC Games (war doch so, oder?). Diese Redakteure testeten, wie der Name schon vermuten läßt, hauptsächlich PC-Spiele. Alle Qualitätsklassen, bis auf eine, wurden bestens getestet und in ein noch besseres Review gesteckt. So weit, so gut! Doch nur die schlechtesten Spiele bekamen, bisher, nicht die ihnen zustehenden „Preise". Bis dann eines Tages der mutige und witzige Redakteur (RR) sich entschloß, diese Auswüchse der Softwarebranche gnadenlos durchzuspielen, um sie dann mit Ironie, Schreibwitz und sarkastischem Humor durch den Dreck zu ziehen und den Programmierern klarzumachen, daß ihr „Spiel" absolut bekloppt ist. Diese höchst belustigende Kritik kann aber nur so lange gutgehen, wie es grausig schlechte Spiele gibt. Logisch, oder? Doch scheinbar gibt es auch Monate, in denen alle Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht haben und keine schlechten Spiele erscheinen, die „würdig" sind, die Seiten der „absoluten Verdammnis" zu zieren. So wohl auch in diesem trostlosen und grauenvollen Monat, in dem die Fans ohne diese herzerfrischende, lachkrampfgeschüttelte Rubrik auskommen mußten. Natürlich (so hoffe ich doch!) tat der obengenannte Redakteur alles, um die Seiten der Rubrik zu füllen: Jede Neuerscheinung spielte er, doch wo nichts Schlechtes ist, kann auch ein Rainer Rosshirt nicht fündig werden. Pech! Und obwohl der arme Rainer nichts mit dieser Flaute von schlechten Spielen zu tun hatte, hoffe ich inständig, daß so etwas nicht allzuoft vorkommt, klar!? Sonst müßte ich mein Forschungsinstitut umbenennen in die „Organisation zur Rettung RRs vor Gewalthandlungen seiner aufgebrachten Leserschaft"! Und das wollen wir doch alle nicht, oder?

Mit freundlichsten Grüßen:
Tobias Kindel

In höchstes Erstaunen versetzte mich die Tatsache, daß wir möglicherweise den selben Matheleh-

NOCH MEHR FRAUEN UND COMPUTERSPIELE

Bisher habe ich noch keinen Leserbrief geschrieben, weil ich inzwischen 34 Jahre alt bin und außerdem noch Mutter von drei Kindern. In solch einer „Lage" ziemt es sich doch eigentlich nicht, solch ein Hobby zu haben, oder??

M. Lehrad

Zum Thema Spiele möchte ich noch sagen, daß ich es, wie vermutlich die meisten weiblichen Computerspielerinnen, satt habe, immer nur Spiele zu spielen, in denen ein Mann der Held ist und die Welt oder sonst etwas/jemanden rettet. Nicht etwa, weil ich etwas gegen junge, gutaussehende Helden habe (die gibt es in der Realität eh zu wenig), sondern weil ich es ausgesprochen blöde finde, daß die Rolle der Frau immer nur zweitrangig ist. Wenn überhaupt ein weibliches Wesen auftaucht, so garantiert als das, was gerettet werden muß vom männlichen Helden (wem sonst).

Michaela Gille (19)

Woody Allen hat einmal gesagt: „Die Realität ist ein grauenhafter Ort. Allerdings kann man nur dort ein ordentliches Steak bekommen." Anm. v. RR.

Ich fand es toll und ausgesprochen mutig von Euch, daß Ihr Tie Fighter von einer Frau habt testen lassen (großes Lob für Petra), denn die meisten Männer denken doch, wir hätten keinen Draht zu Flug- und ähnlichen Simulationen. Falsch! Obwohl ich die liebevollen Animationen von Day of the Tentacle eigentlich besser finde.

Petra Jahnke

Das Spiel The 7th Guest hat mich von Anfang an interessiert. Es versprach Spannung auf höchstem Bild- und Soundniveau, ohne daß ich hektisch irgend jemandem nachjagen oder erst tagelang eine Bedienungsanleitung lesen muß, um überhaupt spielen zu können. Es gibt für mich nichts Abtörnenderes als eine Tastenbelegung für ein Spiel, bei dem jede Taste Funktionen besitzt, die man erst einmal lernen muß, um sie im Bedarfsfall innerhalb von Sekunden zu aktivieren, weil man sonst tot, abgestürzt o.ä. ist. Ich habe auch so Streß genug - den brauche ich bei Spielen nicht auch noch. Daß die Hauptdarsteller meist männlich sind, stört mich dabei eigentlich nicht. Das Spiel muß gefallen, nicht die Figur.

Sonja Rohr (29)

Computerspiele? Ja bitte! Aber bitte keine „speziellen Mädchenspiele" (was soll Barbie - igitt - im Kaufhaus? Wieder nur einkaufen, weil Mädchen und Frauen ja angeblich nichts anderes im Kopf haben?)! Bitte keine Klassifizierung! Lieber interessantere und intelligentere Spiele für alle, egal ob männlich oder weiblich!

Heidi

Wenn ich am Kiosk die PC Games kaufe und eine Bekannte sieht mich, kenne ich die Begrüßung schon vorher: „Was liest Du denn da?" Als meine Tochter in der Schule die Herstellung einer Speisekarte als Hausaufgabe bekam und sie diese mit Corel Draw anfertigte, fiel die Lehrerin fast in Ohnmacht! „Das hast DUU gemacht??"

Stefanie Maurer

Alles fing so harmlos an! Mein Mann schleppte dieses graue Ungetüm eines Tages an, und ich war entsetzt! Wie konnte er nur? Das „kleine Schwarze" aus dem neuen Lädchen an der Ecke hätte mir viel besser gefallen. Männer!
Kurz darauf brachte oben erwähnte Person auch noch ein Spiel mit nach Hause und ich ließ mir - betont lustlos - ein bißchen was zeigen und erklären. Komischerweise verging die Zeit wie im Flug, und ich bemerkte, daß mir der hutzelige, kleine Mann (nein, nicht mein Angetrauter) gefiel. Ich jagte ihn ständig hin und her, ließ ihn riesige Summen verspielen, stundenlang im Klo nach geheimen Infos suchen, schönen Frauen hinterherpirschen und vieles mehr. Ich hatte Larry 1 entdeckt! Das „kleine Schwarze" brauche ich übrigens nicht mehr, ich verlasse das Haus nicht mehr und dort reicht ein altes T-Shirt.

Regina Kesting

Wie erträgt eigentlich Deine Freundin Dein bissiges Wesen? Oder bist Du privat weniger sarkastisch und zynisch? Hier noch meine Adresse, falls ich tatsächlich einen Staubsauger gewinnen sollte.

Nicole Welk

Beruflich bin ich ja noch einigermaßen zu ertragen. Privat wird es erst richtig schlimm. Der Kaufvertrag für Deinen wundervollen Staubsauger (zahlbar in laschen Monatsrätchen) ist übrigens schon an Dich unterwegs. Anm. v. RR.

rer hatten. Wahrscheinlicher ist es aber, daß dieser abgedroschene Satz von ALLEN Mathelehrern abgewetzt wird.
Die Bezeichnung „Down the Drain" entstammt eigentlich einem Modul des Bildschirmschoners „After Dark". Ich bin allerdings nicht für die Namensgebung verantwortlich, da mir diese „neudeutschen" Ausdrücke eh nicht so besonders zusagen.
Aber Oliver Menne (der war's... der war's) ist ein erklärter Freund englischer Termini. Er ist für den Inhalt dieser Seiten verantwortlich - ich bin nicht kapriziös - that's all. Nach wie vor bin ich ständig auf der Suche nach Spielen, welche diese Rubrik ausgestalten könnten - in letzter Zeit aber leider immer öfter fruchtlos. Ich tu ja, was ich kann - aber wo nichts auftaucht, kann auch ich nichts (schlecht)machen. Es liegt nicht an mir! Aber ich bin dennoch zuversichtlich, daß sich die Situation bald bessern wird. Vertrau mir...

▼ GRUND-SCHWATZ-FRAGEN

Tach Rainer,
ein wirklich aufwühlendes Thema, das seit der Ausgabe 10/94 auf dem Tisch liegt. „Frauen und bzw. am Computer". Offensichtlich liegt in dieser Frage genug Zündstoff, um auch absolut schreibfaule Leute wie mich zum „Mitreden" zu animieren. Dabei verstehe ich eigentlich nicht, wo das Problem liegen soll. Das Thema läßt sich aus männlicher Sicht ganz leicht auf drei Standpunkte reduzieren:
1. Uns Männern kann es doch egal sein, ob sich die Frauen mit Computern befassen!
2. Uns ist es nicht egal und wir kämpfen in Ermangelung weiblichen Offenbarungs- und Kampfeswillens für die Rechte der Frauen am PC. Wie chauvinistisch!
3. Wir verlassen uns alle darauf, daß Alice Schwarzer die PC Games liest und sich dieses Themas bewußt wird!!
Die Ergebnisse der verschiedenen Vorgehensweisen könnten dann etwa so aussehen:
1. Alles bleibt wie es ist. Niemand wird etwas vermissen - außer einem gemeinsamen Gesprächsthema beim nächsten Rendezvous.
2. Die Mächtigen in Bonn folgen der allgemeinen Stimmung in der Bevölkerung und verabschieden das „CFOG" (Computer-Frauen-Quoten-Gesetz). Hierdurch wird geregelt, daß Hard- und Software nur noch gekauft werden können, wenn auf amtlichem Vordruck nachgewiesen wurde, daß beides zu mindestens 40 Prozent von einer Frau genutzt wird. Die Einhaltung des Gesetzes wird durch Vernetzung sämtlicher in der Bundesrepublik betriebener Computer, in Verbindung mit einer personenbezogen vergebenen Nutzungsberechtigung sichergestellt. Das BACN (Bundesaufsichtsamt für Computernutzung) überprüft durch regelmäßige Abfrage der Nutzungszeiten die Einhaltung der Nutzungsquote. Bei Verstößen werden die männlichen User bis zum Erreichen der Quote von der Nutzung der Geräte ausgeschlossen.
3. Innerhalb kürzester Zeit wird die Spezies „Mann" vom Bildschirm verdrängt, wenn Deutschlands Frauen sich am Rechner an der neuesten Ausgabe von „Emma-Interaktiv" erfreuen.
Wie man(n) es auch dreht und wendet - jede(r) sollte für sich selbst entscheiden, ob er/sie sich gerne an einem Computer oder mit anderen, vielleicht auch viel kreativeren Dingen beschäftigen möchte. Mir persönlich fällt nur leider meistens nichts anderes ein. Aber ich habe mir sagen lassen, daß es da noch etwas geben soll. Wie war denn das, wie war denn das....?

Schöne Grüße: Olaf

Primär gibt es nur zwei Möglichkeiten:
1. Du hast diesen Brief ernstgemeint! Weder ich/wir oder sonst jemand hat behauptet, daß hiermit eines der elementarsten Probleme der Neuzeit aufgewühlt wurde. Uns hat lediglich die Einstellung der Frauen zu Computerspielen interessiert. Eigentlich waren wir ja der Meinung, daß für Frauen der PC ein hochgradig vermeidenswertes Thema wäre. Was waren wir auf dem Holzweg! Ich (und hoffentlich auch unsere Leser) fand es wirklich sehr interessant, diese Szene mal aus einem anderen Blickwinkel zu sehen.
2. Dieser Brief war ein Gag! Das ist die Möglichkeit, die ich als die wahrscheinlichste ansehe. Der Gag ist Dir gelungen. Ich fand Deine Zeilen wirklich spaßig. Auch so können Anregungen gegeben werden. Vielen Dank - und bitte mehr davon. Was war es denn nun?

▼ PETRA UND MEHR

Hallo Rainer!
Ich möchte mich nicht mit langen Vorreden aufhalten, sondern gleich zur Sache kommen. Ich hoffe nämlich, daß der Brief „Tiefschlag" aus der Ausgabe 11/94 auch satirisch gemeint war, denn wenn ich auch nicht immer Petras Meinung bin, finde ich ihre Bewertungen trotzdem gut und kritisch. Wen interessiert es schon, wer die Spiele testet, die Hauptsache ist doch, daß die Tests gut, kritisch und fair gemacht sind.
Zu dem Brief „Das Letzte" kann ich nur schreiben: Wenn der Typ mehr Spaß bei „Lotus 1 2 3" hat als bei „X-Wing", sollte er vielleicht einmal zum Arzt gehen und sich dort gründlich untersuchen lassen. Daß sich auf Deinen Aufruf hin so viele weibliche User meldeten, hätte ich beim besten Willen nicht gedacht. Weiter so!
Zum Schluß noch eine Frage: Wieso bist Du eigentlich nicht bei der persönlichen Hitliste dabei (hast Du keine Lieblingsspiele)?

Bis zum nächsten Mal:
Ronny Naumann

Ich fürchte, „Tiefschlag" war leider keine Satire. Petra wird sich sicher über Deinen Zuspruch freuen, den ich an sie weitergeben werde. „Das Letzte" war nun allerdings wirklich nicht ernstgemeint. Ich dachte eigentlich auch, daß es offensichtlich wäre. Ich werde mir ernsthaft überlegen, ob ich derartige Briefe nicht mit „Vorsicht Humor" dick und rot kennzeichnen sollte. Selbst ich bin über die weibliche Papierflut erschracken, die sich in mein Büro wälzte. Es war schon faszinierend zu sehen, wie ich die Massen im Griff habe. Leider ist sie inzwischen schon wieder versiegt - war wohl nur ein kleiner Griff. Offensichtlich brauchen Frauen immer eine extra Einladung. Warum eigentlich? Daß ich in der persönlichen Hitliste nicht vertreten bin, hat zwei Gründe: Zum einen weigere ich mich mit bösartiger Hartnäckigkeit vor des Fotografen Linse zu treten. Es gibt also kein Foto von mir, das an dieser Stelle meine Aussagen illustrieren könnte. Zum anderen habe ich einen anerkannt schlechten Geschmack und würde die Redaktion nur in einem befremdlichen Licht erscheinen lassen.

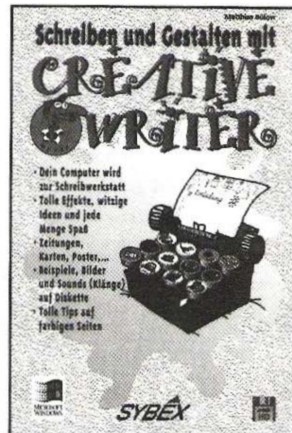
Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

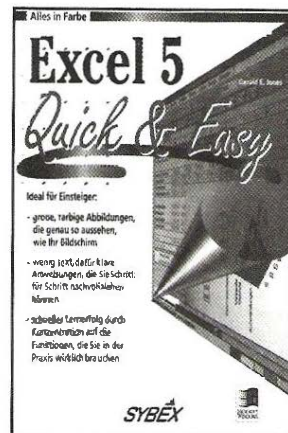
Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (1/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.









Notruf Word für Windows 6.0

Keine Angst, Hans Meiser hat seine Finger bei diesem Notruf (ausnahmsweise) mal nicht im Spiel. Denn hier erweisen sich wirklich erfahrene Troubleshooter als Retter in der Not. Die Autoren blicken auf eine langjährige Erfahrung an der Microsoft-Hotline zurück und kennen sich deshalb mit den Praxisproblemen der Alltags-Anwender bestens aus. Neben den „allgemeinen Tips" zur Arbeit mit Format-Vorlagen, zur Gestaltung der WinWord-Oberfläche oder der Hilfe bei Installation im Netz widmen sich die Autoren auch den allseits beliebten Allgemeinen Schutzverletzungen. Dabei wird beschrieben, wie man die „schönste" aller Fehlermeldungen vermeiden kann und bekommt außerdem wertvolle, undokumentierte Befehle zum Starten und Konfigurieren von WinWord 6.0. Der Titel Notruf wird dem Buch vor allem wegen seiner durchgehenden Frage-Antwort-Struktur gerecht. Zu jedem Thema wird eine Anzahl von „usertypischen" Fragen gestellt und anschließend auf verständlichem Niveau erklärt.

Thomas Brenner ■

Fritsch/Rychlak/Wiseman
Notruf Word für Windows 6.0
Sybex
206 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-0151-2

Creative Writer

Eines ist klar! Ohne Computer läuft in unserer Welt (fast) nichts mehr. Das begreifen heute auch schon die Jüngsten. Trotzdem - oder gerade deshalb - werden immer mehr Eltern mit dem Problem „Kinder und Computer" konfrontiert. In welchem Alter soll man die Sprößlinge an die Flimmerkisten lassen, und vor allem mit welcher Software sollen sie die ersten Erfahrungen sammeln? Creative Writer ist für den Einstieg sicherlich ein gutes Programm, bei dem die Kinder erste Streifzüge durch die bunte Windows-Welt unternehmen können, ohne daß dabei die Kreativität auf der Strecke bleibt. Matthias Bülows Buch „Schreiben und Gestalten mit dem Creative Writer" erklärt die vielen Features dieser witzigen Software auf kindgerechte Art und Weise. Auf den durchwegs farbigen, großzügig bedruckten Seiten finden die kleinen Forscher viele Tips und Anregungen, was sie mit diesem Spaß-Programm so alles anstellen können. Die vielen Beispiele auf der mitgelieferten „Kids-Demo-Disk" runden das Einsteigerwerk ab.

Thomas Brenner ■

Matthias Bülow
Creative Writer
Sybex
192 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-7500-1

Quick & Easy Excel 5

Nach den Windows 3.1 und Word für Windows 6 Büchern aus der Quick & Easy-Reihe war es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis auch Microsofts erfolgreiche Tabellenkalkulation Excel 5 mit einer Ausgabe bedacht werden würde. Ideal für Einsteiger werden die Grundbegriffe des umfangreichen Programms auf großzügig bedruckten Farbseiten erklärt. Dabei gibt es zu jedem ausgeführten Schritt einen Screenshot, auf dem der Arbeitsvorgang klar ersichtlich wird. Für geübte Excel-Benutzer sind die Lerninhalte sicherlich schon „kalter Kaffee", für den Neueinsteiger ist dieses Buch aber ein ideales Hilfswerkzeug, um sich daheim vor dem Bildschirm auf eigene Faust im „unüberschaubaren" Menü-Dschungel zurechtzufinden. Mit dem „Learning by Doing"-Prinzip werden Sie in kürzester Zeit sicher im Umgang mit Tabellen und Diagrammen. Größter Vorteil: Durch die gut abgesteckten Lernziele und die vielen Bilder werden Vorkenntnisse über Windows und Excel zum Durcharbeiten dieses Lernbuches nicht benötigt.

Thomas Brenner ■

Gerald E. Jones
Quick & Easy Excel 5
Sybex
184 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-1029-5

Faxen unter Windows

DFÜ revolutioniert die Welt. Aber per Modem kann man sich nicht nur die allerneuesten Informationen aus diversen digitalen Datennetzen besorgen, man kann das kleine unscheinbare Kästchen auch für andere Anwendungsbereiche nutzen, zum Beispiel, um zu faxen! Faxen unter Windows beschreibt alle technischen Voraussetzungen, rechtliche Aspekte zum Betrieb und den Gebrauch unter Windows für Workgroups. Außerdem gibt es für Einsteiger ein kleines Modem-Einmaleins und ein etwas oberflächlich betrachtetes Kapitel über Scannen mit Faxsoftware und Texterkennung (OCR). Auf der mitgelieferten Disketten befinden sich Eclipse Fax Special Edition und WinFax Light, damit Sie gleich ins Geschehen eingreifen können. Darüber hinaus werden noch einige Makrolösungen angeboten. Fazit: Für Einsteiger sicherlich eine lohnenswerte Anschaffung.

Thomas Brenner ■

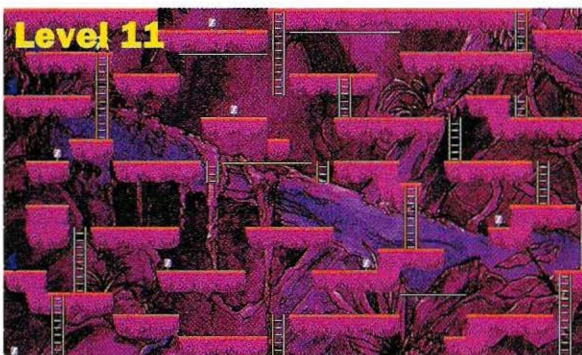
Michael Altenhövel
Faxen unter Windows
Sybex
186 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-0159-8

Inserentenverzeichnis 1/95

LODE RUNNER

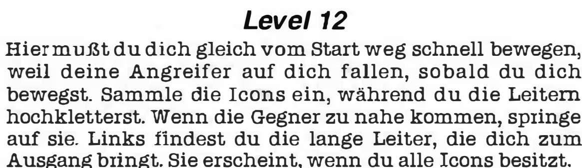
In Lode Runner warten gigantische 150 Levels, und wir begleiten euch auf den folgenden Seiten durch die ersten fünf der insgesamt zehn Welten.

Welt 1



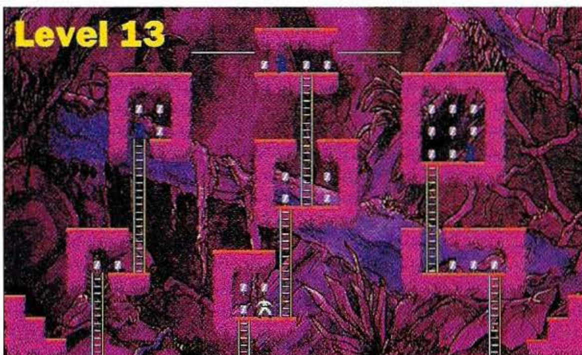
Level 11

In der ersten Welt kannst du dich nur verteidigen, indem du auf jeder Ebene Löcher für deine Gegner gräbst. Diese werden dort hineinfallen, und du kannst über sie hinweggehen. Sei vorsichtig, daß du nicht in die beiden unteren Ecken am Boden gelangst. Hier kannst du dich nicht verteidigen. Der Level ist abgeschlossen, wenn du alle Icons eingesammelt hast.



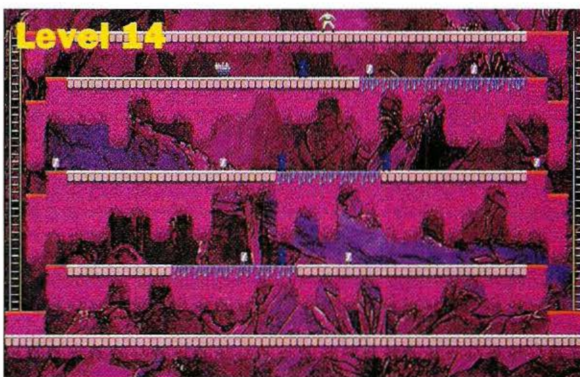
Level 12

Hier mußt du dich gleich vom Start weg schnell bewegen, weil deine Angreifer auf dich fallen, sobald du dich bewegst. Sammle die Icons ein, während du die Leitern hochkletterst. Wenn die Gegner zu nahe kommen, springe auf sie. Links findest du die lange Leiter, die dich zum Ausgang bringt. Sie erscheint, wenn du alle Icons besitzt.



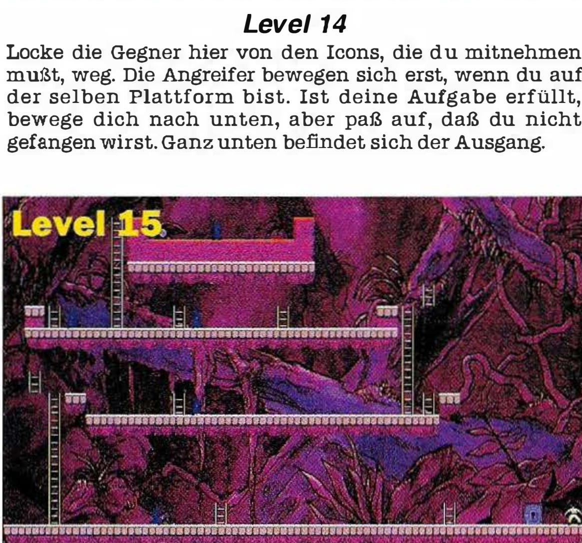
Level 13

Dieses ist ein sehr langer Level. Auch hier mußt du dich sehr geschickt bewegen, da du sonst auf den Boden fällst. Deine Aufgabe ist, die neun Icons oben rechts zu sammeln. Du kannst immer nur drei auf einmal nehmen. Gehe deshalb etappenweise vor. Der Ausgang erscheint dann ebenfalls oben rechts.



Level 14

Locke die Gegner hier von den Icons, die du mitnehmen mußt, weg. Die Angreifer bewegen sich erst, wenn du auf der selben Plattform bist. Ist deine Aufgabe erfüllt, bewege dich nach unten, aber paß auf, daß du nicht gefangen wirst. Ganz unten befindet sich der Ausgang.



Level 15

Hier mußt du „nur" einen Schlüssel einsammeln. Springe auf die Köpfe der Gegner, um oben zum Schlüssel zu gelangen. Wenn du die Leitern benutzt, schlägst du zwei Fliegen mit einer Klappe. Du wehrst erstens die Angriffe ab und siehst zweitens, in welcher Richtung sich die Gegener bewegen.



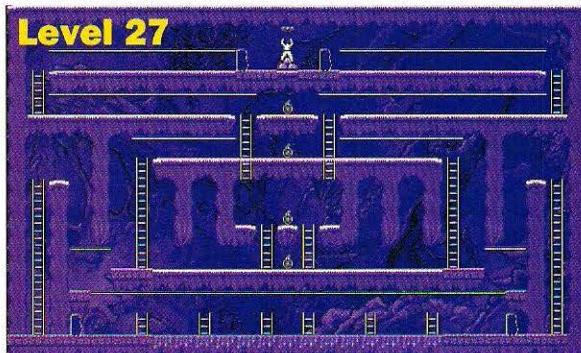
LODE RUNNER

Welt 2



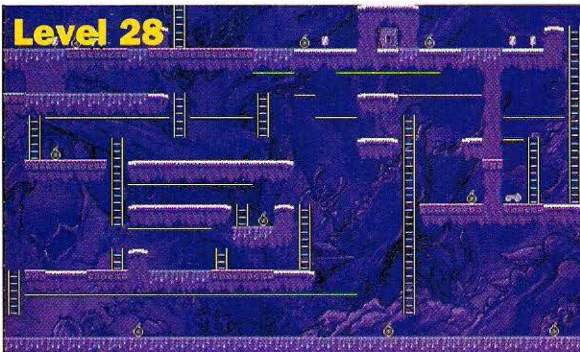
Level 26

Du bist in diesem Level relativ sicher. Nimm die Icons, die zwei Bomben und plaziere eine von ihnen an der Wand. Klettere nun auf die oberste Ebene, während die Plazierung der Bombe eine Kettenreaktion mit den anderen Bomben auslöst. Sobald die Bombe ein Loch in die Wand gerissen hat, laufe hindurch. Benutze den neuen Nachschub an Bomben, um den Weg zum Boden und zum Ausgang freizusprengen.



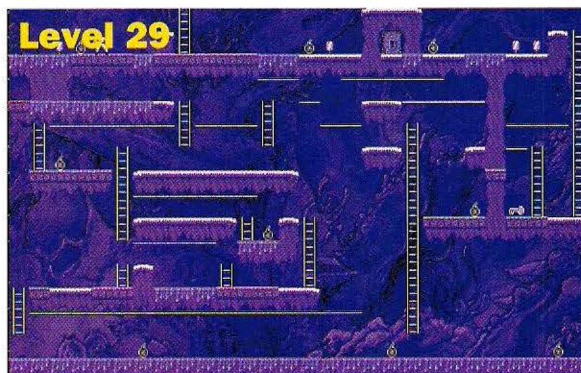
Level 27

Du beginnst, indem du durch die Mitte des Levels fällst. Sammle die Bomben und Icons auf dem Weg ein. Verwende die Bomben sparsam, um die Feinde in dem Leim zu vernichten. Wenn du einen der Sprengkörper links oder rechts der Wand plazierst, erreichst du wieder eine Kettenreaktion. Folge den explodierenden Bomben nach oben zum Ausgang.



Level 28

Hier mußt du erstens deinen Weg sorgfältig planen und zweitens genau entscheiden, wo du die Bomben explodieren läßt. Wenn du alle Icons gesammelt hast, erscheint der Ausgang in der Mitte links. Halte dich dabei vom Boden fern, er ist eine einzige klebrige Masse.



Level 29

Gehe nach rechts und nimm die vier Bomben mit. Grabe nun ein Loch und bewege dich hinunter. Klettere jetzt wieder hoch, nimm den Schlüssel, und weiter nach oben. Plaziere eine Bombe an der obersten Leiter und sprenge damit ein Loch in die Wand. Gehe hindurch und nach unten zur Tür.



Level 30

Hier mußt du sehr viel graben, um an die Icons zu kommen und den Ausgang zu erreichen. Verwende die Gegner als Treppe, damit du ans Ziel, zum Ausgang in der Mitte, gelangst.



LODE RUNNER

Welt 3



Level 41

Auch hier mußt du wieder viel graben, um die Icons zu bekommen und zum Ausgang zu gelangen. Da du nur einen begrenzten Vorrat an Bomben besitzt, verwende sie nur an der Tür zum Ausgang. Verstecke dich vor den Gegnern in den Türeingängen.



Level 42

Beeile dich, hier gibt es sehr viele Icons. Achte darauf, daß dich die Gegner nicht fangen. Die zwei vertikalen Linien mit Icons erreichst du, indem du ein Loch bohrst und dich hineinfallen läßt. Dadurch erreichst du die darunter gelegene Plattform und den Ausgang auf der rechten Seite.



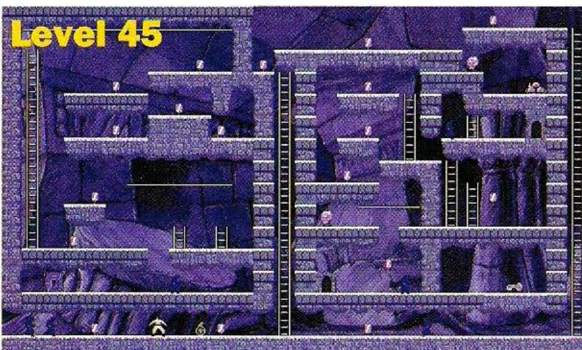
Level 43

Hier erwarten dich vier Gegner, zahlreiche Icons, Leim und der Schlüssel zum Ausgang. Der Level sieht zwar etwas verworren aus, kann aber relativ leicht überwunden werden. Du mußt lediglich deinen Gegnern aus dem Weg gehen und dich in den Türrahmen verstecken.



Level 44

Fünf Angreifer verfolgen dich. Renne nach rechts, grabe Löcher und fange die Verfolger darin. Um die Icons zu bekommen, plaziere zwei der Bomben auf der Hälfte der Leiter. Springe dann hinunter und nimm die Icons. Gehe nun durch das Loch, welches die Bomben gesprengt haben, nach draußen.



Level 45

Du hast nur eine Chance, diese Aufgabe gleich beim ersten Mal zu bestehen. Sprenge dich mit Hilfe der Bombe durch die Wand und nimm den Schlüssel. Gehe nicht auf die linke Seite des Levels, bevor du alle Icons rechts in Besitz genommen hast. Bewege dich schnell, du bist auf dem ganzen Weg heftigen Angriffen ausgesetzt.

LODE RUNNER

Welt 4



Level 56

In diesem Level kannst du zwar nicht graben, bekommst aber eine neue Waffe, nämlich Leimtöpfe. Sammle sie ein und wirf sie auf den Boden. Die Feinde werden festkleben, wenn sie hineinlaufen. Halte dich jedoch etwas mit dem Werfen zurück, sonst können dir die Töpfe eher hinderlich als nützlich sein.



Level 57

Du kannst dich hier mit Leim und Bomben verteidigen und gleichzeitig noch Löcher graben. Kombiniere diese Dinge, bis du alle Icons hast und in der Lage bist, zum Ausgang zu gehen.



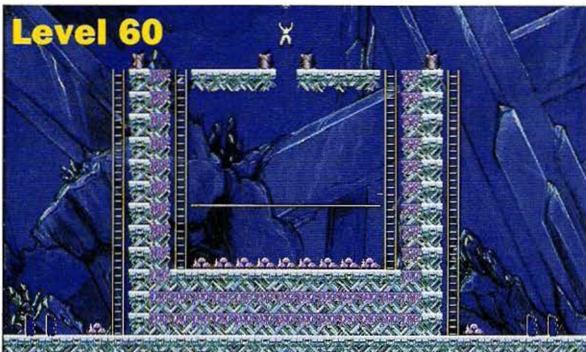
Level 58

Auch hier gilt es wieder, viele Dinge einzusammeln. Ebenfalls findest du hier zwei Schlüssel, von denen aber nur einer die Tür öffnen kann. Dieser hat dieselbe Farbe wie die Tür.



Level 59

Plane deine Route vorsichtig, hier gibt es viele Leimfallen. Deine Gegner fangen dich sonst schneller als du entkommen kannst.



Level 60

Auch wenn dieser Level leicht erscheint und du fast alle Icons schnell sammeln kannst, gibt es dennoch eine Schwierigkeit. Zwei deiner Feinde besitzen jeweils ein Icon. Fange die Gegner in dem Leim und nimm ihnen dann die Gegenstände ab.



LODE RUNNER

Welt 5

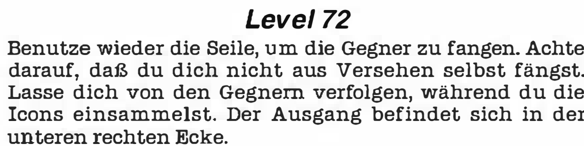


Level 71

Das Seil ist ein neuer Gegenstand, der hier auftaucht. Du kannst das Seil mitnehmen, um hiermit neue Fallen für den Gegner zu erschaffen. Wenn du Zeit hast, stelle also eine Falle auf, sprenge mit Hilfe der Bombe ein Loch links oder rechts und sammle die Icons oben ein.



Level 72

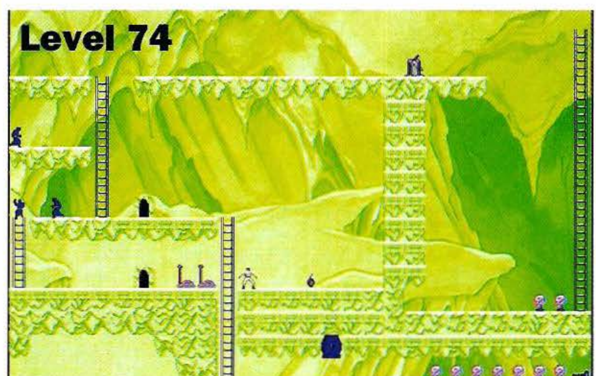


Benutze wieder die Seile, um die Gegner zu fangen. Achte darauf, daß du dich nicht aus Versehen selbst fängst. Lasse dich von den Gegnern verfolgen, während du die Icons einsammelst. Der Ausgang befindet sich in der unteren rechten Ecke.



Level 73

Drei Angreifer und drei Seile warten auf dich. Fange die Gegner einen nach dem anderen ein. Die Seile bekommst du, wenn du dich hinter ihnen befindest. Der Ausgang befindet sich auf der Plattform oben links.



Level 74

Fange zwei der Angreifer mit den Seilen. Sprenge nun an der Stelle, wo die obere Wand auf die untere Plattform trifft, ein Loch in die Wand. Nimm die zwei Icons unter der Wand. Klettere die rechte Leiter hoch, nimm den Klebstoff und benutze ihn, um den dritten Gegner zu stoppen. Nimm nun das letzte Icon und den Schlüssel zum Ausgang.



Level 75

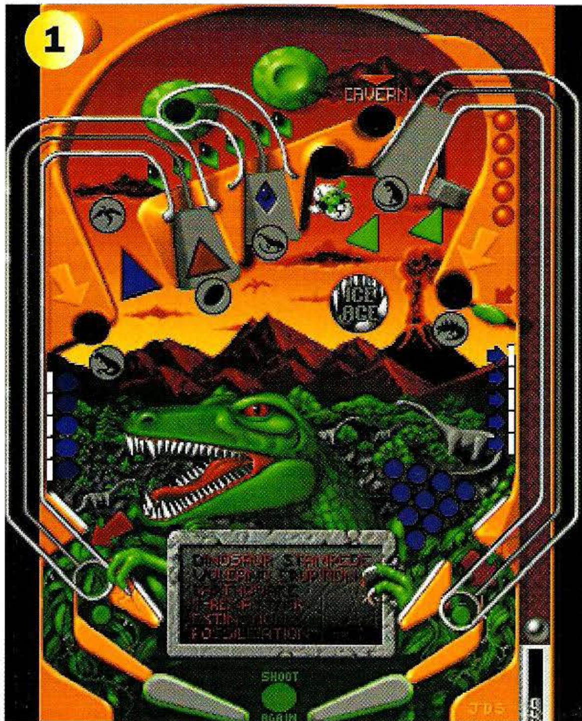
Sprenge dich durch den Felsen, um zu den Seilen, dem Schlüssel und dem Icon zu gelangen. Fange den Feind und verwende den Schlüssel für den Ausgang. Fange dich nicht aus Versehen selbst, wenn du gräbst.

Wird fortgesetzt...

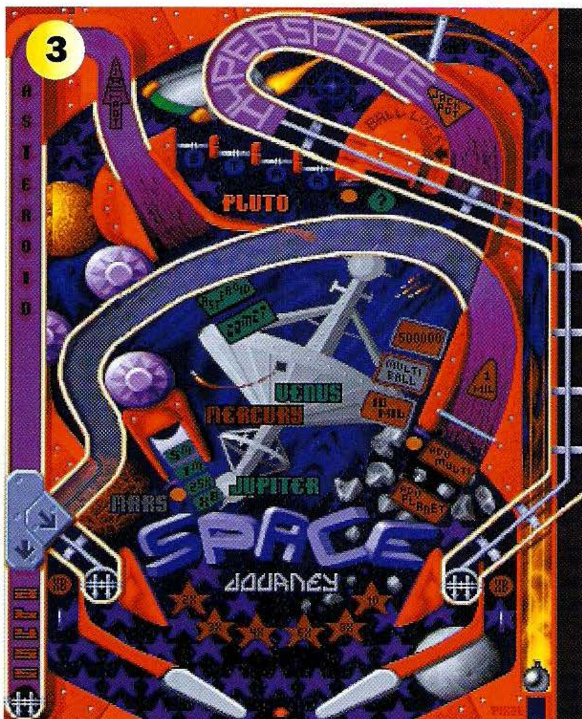
EPIC PINBALL

Dieses ist mit Sicherheit eines der besten Flipperspiele für Computer. Im ersten Lösungsteil, zeigen wir euch die besten Kniffe, um Highscores zu erreichen.

Player's Guide







1. Der Pangaea-Tisch ist normal, was die Schnelligkeit betrifft. Folge dem Ball mit den Augen. Er besitzt die Tendenz, genau in die Mitte zu fallen. Die linke Bahn ist leichter und kann mit weniger Risiko gespielt werden. Die rechte Bahn bringt mehr Punkte, ist aber auch schwerer zu spielen. Der Ball kommt hier leichter wieder in die Mitte, wenn die Bahn verfehlt wird.

2. Versuche hier bei Super Android die 30.000 Punkt-Knöpfe oben zu treffen. Triffst du diese, wird der Ball lange genug herumschleudern, um einen hohen Score zu erreichen. Den Super Jackpot kannst du erreichen, wenn du den rechten Flipper benutzt. Schieße den Ball damit auf die oberen Ziele. Drücke den Flipper, wenn der Ball am rechten Ende ist, das bringt den Ball dazu, nach links zu schnellen.

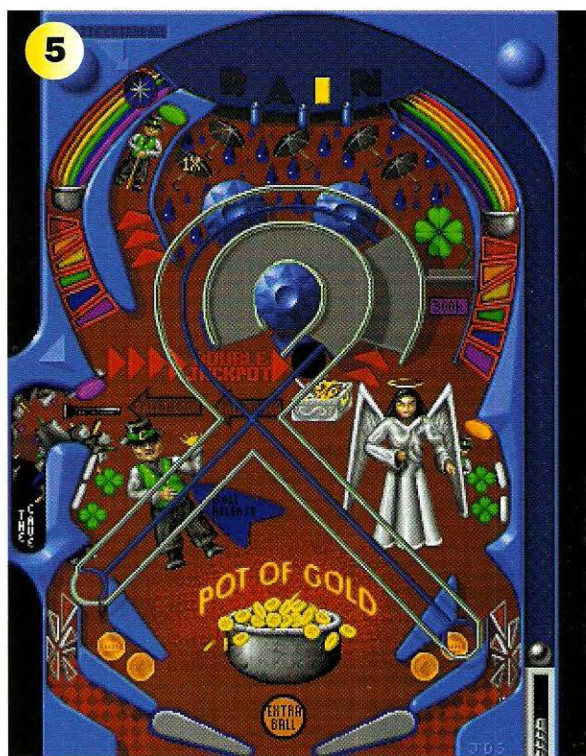
3. Im Space Journey startest du zuerst mit der Asteroid-Bahn. Dann leuchtet das Planet-Advance-Feature auf. Außerdem bekommst du so den Hyperspace-10M-Bonus. Richtig treffen kannst du die Hyperspace-Bahn, wenn du den linken Flipper fest genug betätigst. Drücke den Knopf, sobald sich der Ball einen Zentimeter vom Ende des Flippers entfernt befindet. Wenn du genau im richtigen Moment drückst, wird der Ball mit Leichtigkeit die Bahn hinaufschnellen.



EPIC PINBALL

Player's Guide







4. Die Toy-Factory, die Spielzeugfabrik, besitzt zwei Bahnen, die relativ leicht abzuschießen sind. Ziele zuerst auf die rechte Rampe. Nachdem du sie siebenmal abgeschossen hast, benutze den rechten Flipper, um den Ball zum dritten Flipper nach oben zu katapultieren. Du benötigst ein gutes Timing, damit der Ball in der Skateboard-Bahn herumschleudert. Nach ein paar Versuchen benutzt du den rechten Flipper, um den Ball in den Lockball Sink zu schießen.

5. Der Ball im Pot of Gold bewegt sich erstens sehr schnell und besitzt zweitens zwei Bahnen, die leicht zu treffen sind. Schieße den Ball von einem der Flipper aus, in Richtung der Regenbogen-Linie oben am Tisch. Um einen richtig hohen Score zu erreichen, nimm den rechten Flipper und drücke ihn erst im letzten Moment, um das Leprechaun-Bullseye zu treffen. Mit ein bißchen Übung wird dir dies leicht gelingen und viele Punkte einbringen.

6. In der Mitte des Excalibur-Tisches passiert nicht so viel. Die zwei „Bullseyes" sind die Hauptziele hier. Wenn du das Wort Sword oben nacheinander mit dem Ball berührst, erhältst du durch den „Bonus-Multiplier" höhere Punkzahlen als den normalen „Play-Score". Die zwei Speerlinien bringen zwar wenige Punkte, sind aber relativ leicht zu treffen.

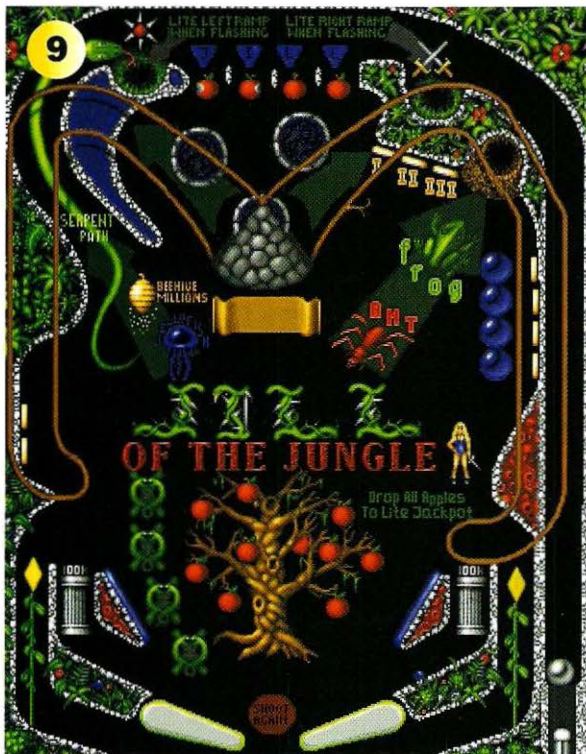


EPIC PINBALL

Player's Guide







7. Crash and Burn ist ein erstaunlich langsamer Table. Wenn der Ball den oberen rechten Flipper erreicht, drücke den Knopf schnell, damit der Ball in das Blow-Out-Loch fällt. Mit dem linken Flipper kannst du den Ball nach oben schießen, oder ihn in den Pit-Stop katapultieren. Auch die Dead-Man's-Kurve, liefert eine gute Trefferpunkzahl. Außerdem besitzt du hier den Bonus, den zweiten Flipper betätigen zu können, um das Blow-Out-Loch zu treffen.

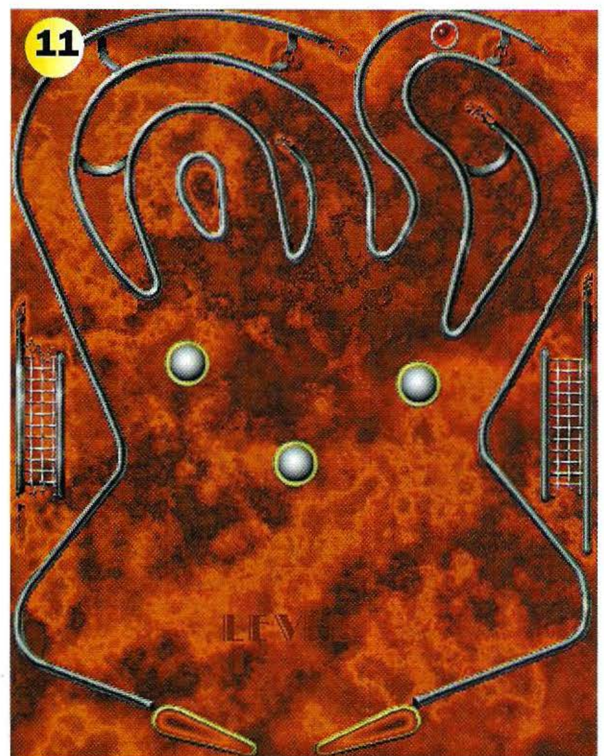
8. Der Magic-Table ist ähnlich dem Excalibur-Table. Er besitzt ebenfalls ein niedriges Scoring-System. Du mußt mit dem Ball so lange den rechten Katapult-Knopf treffen, bis der Ace of Diamonds aufleuchtet. Benutze nun einen beliebigen Flipper, um das rote Bullauge zu treffen. Du brauchst an diesem Tisch keine schnellen Bewegungen, genaue Treffer sind hier viel wichtiger.

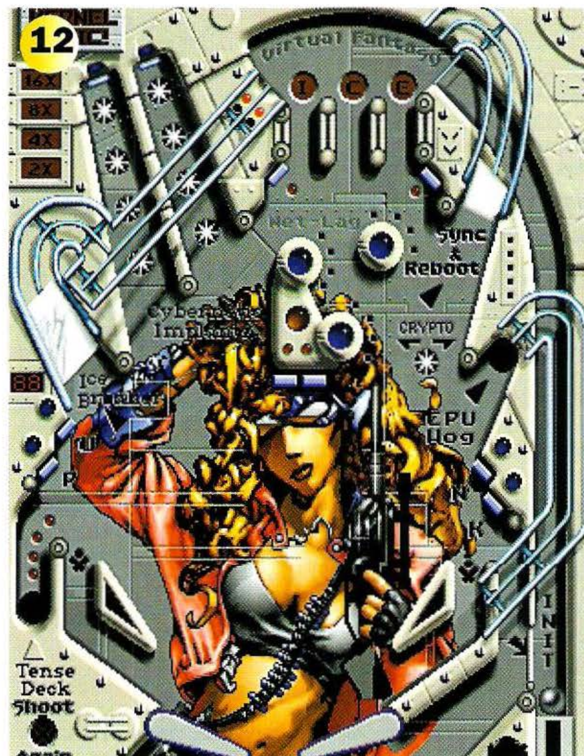
9. Jill of the Jungle ist ein sehr schneller Action-Table. Die zentrale Bahn zu treffen, ist einfach und sicher. Du triffst sie am besten, wenn du den linken Flipper benutzt. Um die linke Seite zu treffen und einen der drei Highscore-Punkte zu aktivieren, nimm am besten den rechten Flipper. Die rechte Rampe aktiviert die Stellen, mit deren Hilfe du den Ball auf die linke kurvige Bahn schießen kannst. Sie liefert dir einen sicheren Weg, eine hohe Punktzahl zu erreichen.

EPIC PINBALL

Player's Guide


10


11


12

10. Auf dem Deep-Sea-Table mußt du zunächst auf das Loch im Riff zielen, um das Spiel zu starten. Wenn der Ball siebenmal hindurchgefallen ist, leuchtet die linke Bahn auf. Schieße den Ball mit dem rechten oder linken Flipper. Generell ist es einfacher, mit dem rechten Flipper auf die linke Bahn zu zielen. Schieße so viele von den Zielen wie möglich ab. Dadurch erhältst du schließlich den Schatz, der dich viele Punkte einsammeln läßt.

11. Der Enigma-Table hat mehrere Eigenschaften, die sich von Level zu Level ändern. Am besten ist es, wenn du so langsam wie möglich schießt. Warte, bis Ziele, Steine und Minen auftauchen, die du dann entsprechend abschießen kannst. Der Ball bewegt sich ab und zu sehr eigenartig, laß ihn in diesen Fällen auf die Flipper zu rollen. Eigentlich ist dieser Tisch sehr einfach, solange du die Kontrolle über den Ball behältst.

12. Cyborgirl ist ein sehr komplizierter Flippertisch. Die obere rechte Rampe ist sehr schwer zu treffen. Du mußt schon sehr vorsichtig mit dem linken Flipper umgehen, damit du den blauen Puffern ausweichen kannst. Es ist auch möglich, den rechten Flipper zu benutzen, allerdings muß der Ball dann auch auf der rechten Seite angerollt kommen. Sehr hilfreich ist auch, das Anti-Gravity-Feature zu aktivieren. Das Spiel wird dadurch verlangsamt und du hast mehr Zeit zu reagieren.

JAZZ JACK RABBIT

Wir stellen euch Jazz Jack Rabbit, ein großartiges Plattform-Shoot-´em-Up für den PC, vor und begleiten euch durch alle sechs Episoden.

Player's Guide



1. Im gesamten Spiel kommst du immer wieder an Punkten vorbei, an denen das Spiel neu gestartet werden kann. Wenn du auf diese schießt, gewinnst du wertvolle Zeit, bei Wiederholungs-Sequenzen.



2. Wenn du hier im zweiten Level der ersten Welt angekommen bist, ducke dich und schieße dann durch die Wand, um den Papagei auf der anderen Seite zu erreichen.



3. Dieser Monitor versorgt Jazz für kurze Zeit mit Super-Schnelligkeit, ideal also, um schnell durch leichtere Levels zu kommen.



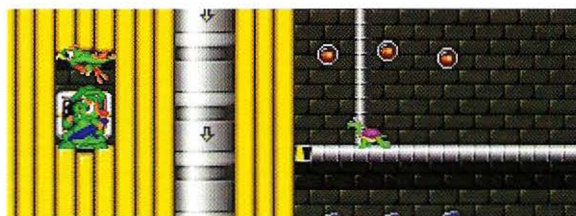
4. In jeder Welt findest du im zweiten Level einen roten Edelstein. Wenn du ihn nimmst, taucht ein Zusatz-Stage auf.



5. Versuche, dem Weg durch den Spezial-Stage zu folgen. Drehe dich nicht um, es sei denn, du stehst hinter einem Edelstein.



6. Mit Hilfe des Feuerknopfes, kannst du dich schnell nach vorne bewegen. So sparst du viel Zeit, wenn z. B. eine ganze Reihe von Edelsteinen eingesammelt werden muß.



7. Wenn du im Tubeelectric-Level startest, begib dich zunächst in die linke erste Röhre, um einen versteckten Monitor zu erreichen. Wiederhole dies auch bei den anderen Rohren.



8. Um größtmöglichen Schutz zu bekommen, suche einen Papagei und einen Schutz-Monitor.



9. Im Medivo-Level, kommst du an schwingenden Bällen vorbei. Zwischen ihnen durchzulaufen, ist einfacher, als darüber zu springen.



10. Die Schwerter im Medivo-Level zu treffen ist keine leichte Aufgabe, da sie sich schnell bewegen. Sie zu treffen ist jedoch immer noch leichter, als ihnen auszuweichen.



JAZZ JACK RABBIT

Player's Guide



1. Mit Hilfe des Jet-Boards gelingt es dir, auf höhere Plattformen zu gelangen und Bonuspunkte zu erhalten.



2. Suche alle verborgenen Wege und unsichtbare Wände in den Medivo-Levels. Du findest hier eine Fülle von geheimen Durchgängen.



3. Suche dir zunächst eine sichere Plattform, um die Bewegungen des Gegners zu studieren, den du angreifen willst. Dies hilft dir, deine eigenen Angriffe besser zu koordinieren.



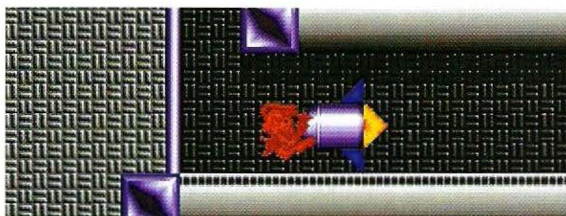
4. Die großen Propeller blasen Jazz nach oben. Sobald du landest, schieße auf die Blumen, sie sind die gefährlichsten Gegner hier.



5. Die riesigen Elektromagneten ziehen dich an, wenn du an sie herankommst. Gehe sicher, daß sich kein Feind am Boden befindet, wenn du wieder landest.



6. Ducke dich, wenn die Schildkröten mit ihren Gewehren auftauchen und anfangen zu schießen.



7. Wenn du die Raketen über den Bildschirm fliegen siehst, verlangsame deine Bewegungen und schieße die Treppen hinauf, wann immer sie auftauchen.



8. Der Wächter mit seinem Panzer ist nur da sicher, wo sich die kleinen Schlupfwinkel im Boden befinden. Springe hoch und beschieße ihn von hinten, wenn er sich dreht.



9. Der Papagei schützt dich vor schnell angreifenden Feinden. Du solltest seinen Beistand ganz besonders in diesen Leveln ausnutzen.



10. Nimm dir Zeit, wenn du über die Spitzen hier springst. Sie rauben dir nicht nur wertvolle Energie, sondern bringen dich auch schmerzhaft in Gefahr.

JAZZ JACK RABBIT

Player's Guide



1. Du findest die roten Edelsteine, mit denen du in die Spezial-Stages gelangst, normalerweise am Ausgang des Levels versteckt.



2. Die Schneemänner in den Eislevels müssen zerstört werden, bevor der Weg fortgesetzt werden kann. Gottseidank können sie nicht zurückschießen und sind unbeweglich.



3. Mit Hilfe der mittleren Plattformen gelangst du nach oben. Benutze den extrahohen Sprung, um weiterzukommen.



4. Die farbenfrohen Dschungel-Levels beherbergen eine Vielzahl von Kriechtieren. Weiche ihnen am besten aus, sie sind schwer zu beschießen.



5. Dieser hübsche Leguan ist der nächste Level-Endgegner. Wenn Jazz auf der zweiten Plattform von unten steht, kann er nicht verletzt werden.



6. Wenn du im nächsten Level startest, achte auf die massigen Schildkröten. Es dauert ziemlich lange, bis du sie besiegt hast.



7. Die Wolken beinhalten Extra-Punkte für dich und können als Plattformen genutzt werden.



8. Verwende die Sprungfedern, um dich in den schmalen Tunnels nach oben zu katapultieren. Bewege dich nach links oder rechts, bevor du die Sprungfeder ein zweites Mal benutzt.



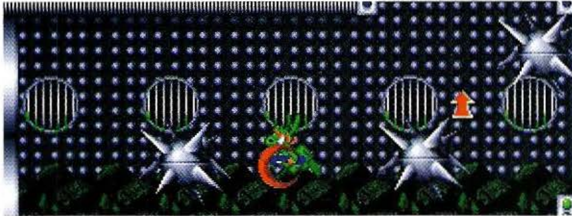
9. Wenn du einen Level schnell beendest, erhältst du einen Zeit-Bonus. Du erreichst allerdings mehr, indem du Items sammelst.

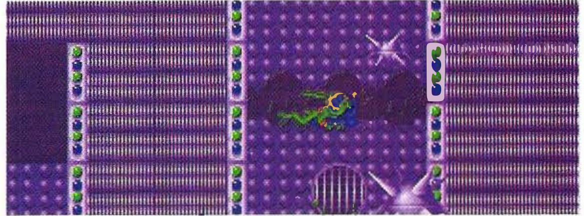


10. Bevor du einen Level beendest, suche nach Munition oder Extra-Leben. Normalerweise findest du diese direkt hinter dem Ausgang.

JAZZ JACK RABBIT

Player's Guide


1. Auch wenn die Pfeile dir den Weg zu deinem Ziel zeigen, suche nach alternativen Passagen und Durchgängen, um an Power-Ups zu kommen. Achte gleichzeitig auf Fallen.


2. Im Unterwasser-Level sind die Bewegungen langsamer als in anderen Stationen. Nimm dir Zeit, du wirst ohnehin nicht schnell vorankommen, auch wenn du möchtest.


3. Warte, bis die Rieseneule ihre vier Eier abgelegt hat, dann kannst du sie von der linken oberen Plattform her angreifen.


4. Du kannst zwar nicht die schwingenden Morgensterne zerstören, die anderen Feinde solltst du aber vernichten, bevor du versuchst zu passieren.


5. Die fliegenden Schildkröten sind sehr schnell. Da sie ebenfalls in alle Richtungen feuern können, versuche sie zu besiegen, bevor sie zu nahe kommen.


6. Wenn du hier angekommen bist, solltest du soviel Munition sammeln wie du tragen kannst. Der Raketenwerfer ist ideal, um Bomben von den Plattformen herunterzuwerfen.


7. Du kannst alle Schlachten gewinnen, wenn du auf die Mitte des Steins vor dem Flugzeug zielst. Weiche den Schüssen aus, indem du in die Hocke gehst.


8. Mit Hilfe des Röhrensystems wirst du an dein Ziel gelangen. Versuche, dich immer rechter Hand im Level zu bewegen und dich an den Röhren zu orientieren.


9. Den Endlevel-Gegner ist nicht leicht zu bezwingen. Am besten du bleibst auf Distanz und schießt mit deinen Langstreckenwaffen.

Cheat

Wenn du einen Level überspringen willst, unterbreche das Spiel und drücke Backspace, D, D, L, A, M, E, R. Du wirst dadurch allerdings die brillanten Animationen verpassen.

XARGON

Xargon ist eines der erfolgreichen Spiele aus der Commander-Keen-Reihe. Wir begleiten euch in die verschiedenen Ebenen dieses Plattform-Games.

Player's Guide



1. Sei vorsichtig, wann immer du einen neuen Level beginnst. Schaue immer nach unten, damit du nicht in das Wasser springst.



2. Die Smaragde sind sehr nützlich. Du erhältst dadurch wertvolle Energie- und Waffenreserven. Hebe sie dir für spätere Levels auf.



3. Viele der Gegner schießen nur in eine Richtung. Greife sie am besten von einem Platz aus an, wo du ihrem Feuer ausweichen kannst.



4. Vernichte die Feinde in den Unterwasser-Levels, indem du fortwährend auf sie feuerst, ohne langsamer zu werden.



5. Am besten kannst du den Minen und gespickten Bällen entgehen, wenn du dich zwischen den Spitzen bewegst.



6. Springe in die durchsichtigen Wände auf deinem Weg hinein. Einige führen dich in Geheimgänge und Räume mit für dich wertvollen Dingen.



7. In der ersten Episode von Xargon findest du einen roten Zaubertrank. Er verwandelt dich in eine Biene. Fliege nach oben, um den Schlüssel zu finden.



8. Normalerweise solltest du auf deinem Weg den Pfeilen folgen. Hier ist es jedoch hilfreich, nach Bonuspunkten in den Einbahntunneln zu suchen.



9. Du mußt die krabbelnden Kreaturen abwehren, während du die Ranken hinaufkletterst.



10. Die Felsenwaffe ist sehr effizient und kraftvoll. Sobald sich die Ziele bewegen, ist sie allerdings ziemlich schwer einzusetzen.



XARGON

Player's Guide


1. Die Spitzen tauchen in diesem Spiel unregelmäßig auf. Die meisten sind in den Wald-Stages zu finden.


2. Die Plattformen kannst du nicht mit normalen Sprüngen oder Lifts erreichen. Nur wenn du die Super-Schuhe besitzt, gelangst du nach oben.

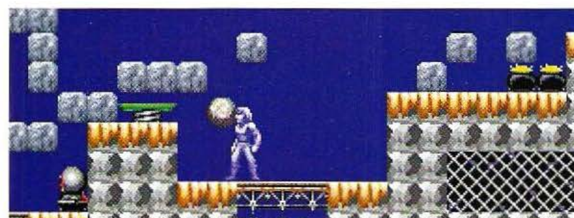

3. In der zweiten Episode gibt es Stellen, an denen sich immer Feinde befinden. Renne so schnell wie möglich weg, du kannst sie nicht besiegen.


4. An den Kontrolltüren befinden sich Hebel. Immer wenn du an einen Hebel gelangst, solltest du ihn betätigen.


5. Die Orb-Gegner sind schnell und tödlich. Bücke dich schnell, sobald sie explodieren. Einige von ihnen schießen nämlich in diesem Moment mit lebensgefährlichen Geschossen.


6. Die elektrischen Strahlen blockieren dir den Weg nach oben. Dahinter befinden sich zwar oft Extra-Energiepunkte, sie sind es aber nicht wert, dafür ein Leben zu riskieren.


7. Manchmal tauchen Früchte und Bonuspunkte in der Luft auf, kurz nachdem du den Abschnitt passiert hast. Bewege dich wieder zurück, um sie zu bekommen.


8. Bevor du zum Reaktor-Level gelangst, mußt du die Blöcke aus dem Weg räumen. Nun kannst du deinen Weg fortsetzen.



9. Wende dich nach rechts, schieße die Blöcke ab und sammle die Smaragde ein.



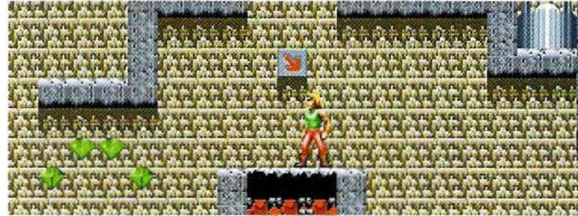
10. Du kannst mit Hilfe der Smaragde Feuerbälle erhalten. Greife den Reaktor an und schieße dabei aus allen zur Verfügung stehenden Rohren. Sammle nun die Herzen ein.

XARGON

Player's Guide



1. Der gesamte Vulkan-Level strotzt nur so von flammenden Lava-Gruben. Sie sind zwar leicht zu überspringen, rauben dir aber wertvolle Energie.



2. Einige der Plattformen verschwinden, wenn du länger auf ihnen stehst. Springe immer so schnell wie möglich wieder von ihnen herunter.



3. Benutze immer die Sprungfedern, die du hier siehst. Einige bringen dir Bonuspunkte, oder du gelangst schneller im Level voran.



4. Mit Hilfe der Feuerbälle, kannst du drei fliegende Gegner gleichzeitig vernichten. Dies ist allerdings kein leichtes Unterfangen.



5. Die lila Roboter greifen dich an, sobald du hochspringst. Warte, bis sie sich abwenden, bevor du hochhüpfst.



6. Halte deine Augen offen, damit du die farbigen Schlüssel findest. Du benötigst die Schlüssel in späteren Levels, damit du die dortigen Türen aufschließen kannst.



7. Suche nach den kleinen roten Xen an den Wänden. Diese bezeichnen oftmals geheime Gänge oder Räume.



8. Der dritte und letzte Reaktor sollte auf die gleiche Weise wie die anderen zerstört werden. Feuerbälle sind hier sehr nützlich.



9. Der Endgegner kann dich nicht treffen, wenn du ihn ununterbrochen beschießt, während du auf der Plattform stehst. Passe jedoch trotzdem gut auf deine Rückseite auf.

Cheat

Um deinen Spieler mit Unverwundbarkeit, Energie und allen Schlüsseln auszustatten, drücke in einem beliebigen Teil des Spiels dreimal den F7-Knopf.

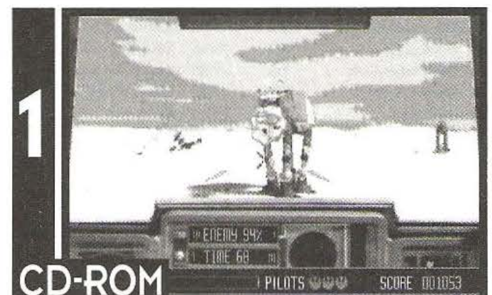


AKTUELLE VERKAUFSCHARTS

LESERCHARTS MS-DOS

1	neu	Bundesliga M. Hattrick	Software 2000	1. Monat
2	neu	Tie-Fighter	LucasArts	1. Monat
3	neu	SimCity 2000	Maxis	1. Monat
4	neu	X-Wing	LucasArts	1. Monat
5	neu	Theme Park	Bullfrog	1. Monat
6	neu	FIFA Int. Soccer	Electronic Arts	1. Monat
7	neu	Battle Isle 2	Blue Byte	1. Monat
8	neu	Die Siedler	Blue Byte	1. Monat
9	neu	Anstoß	Ascon	1. Monat
10	neu	Syndicate	Bullfrog	1. Monat
11	neu	Sam & Max	LucasArts	1. Monat
12	neu	Privateer	Origin	1. Monat
13	neu	Pacific Strike	Origin	1. Monat
14	neu	Pizza Connection	Software 2000	1. Monat
15	neu	Anstoß World Cup Edition	Ascon	1. Monat
16	neu	Pinball Fantasies	21st Century	1. Monat
17	neu	1942 Pacific Air War	MicroProse	1. Monat
18	neu	Mad News	Ikarion	1. Monat
19	neu	Ultima VIII	Origin	1. Monat
20	neu	Colonization	MicroProse	1. Monat





LESERCHARTS CD-ROM

1	neu	Rebel Assault	LucasArts	1. Monat
2	neu	Battle Isle 2	Blue Byte	1. Monat
3	neu	Theme Park	Bullfrog	1. Monat
4	neu	Sam & Max	LucasArts	1. Monat
5	neu	Myst	Broderbund	1. Monat
6	neu	MegaRace	Mindscape	1. Monat
7	neu	Outpost	Sierra	1. Monat
8	neu	Anstoß World Cup Edition	Ascon	1. Monat
9	neu	7th Guest	Trilobyte	1. Monat
10	neu	Privateer	Origin	1. Monat

LESERCHARTS

Sie können einige Plazierungen in den Charts nicht nachvollziehen und haben eine völlig eigene Hitliste? Dann schreiben Sie uns doch einfach! Ab der nächsten Ausgabe möchten wir eine Top Ten veröffentlichen, die einzig und allein auf der Meinung der PC Games-Leser beruht. Schreiben Sie Ihre drei Lieblingsspiele für CD-ROM und Diskette auf eine Postkarte, und schicken Sie diese an:

COMPUTEC VERLAG
REDAKTION PC GAMES
KENNWORT: LESERCHARTS
ISARSTR. 32-34
90451 NÜRNBERG

Wir werten dann jeden Monat alle eingehenden Postkarten aus und verlosen unter allen Einsendern drei aktuelle Spiele.

GENRESIEGER: STRATEGIESPIELE

Im vergangenen Monat fragten wir Sie nach Ihrem Lieblings-Strategiespiel. Wir werteten alle Postkarten aus und sind danach zu folgendem Ergebnis gekommen:

1. Civilization
2. Empire Deluxe
3. Dune 2

Im nächsten Monat suchen wir Ihr Lieblingsspiel aus dem Genre „Adventures". Zu gewinnen gibt es wieder das Spiel, das den ersten Platz belegen konnte.

COMPUTEC VERLAG
REDAKTION PC GAMES
KENNWORT: LESERCHARTS
ISARSTR. 32-34
90451 NÜRNBERG

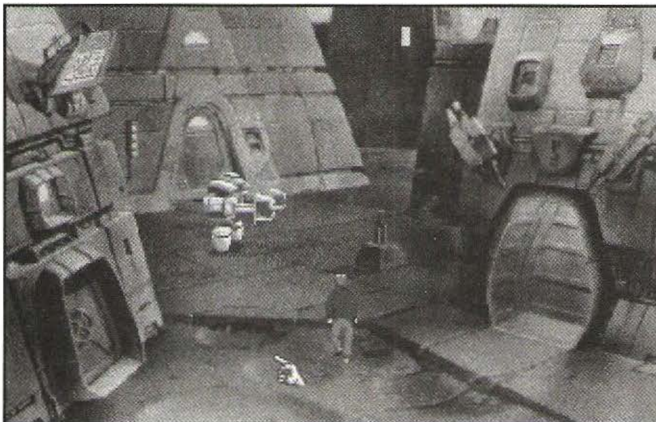
Universe

Universales Abenteuer

Core Design konnte mit Curse of Enchantia zwar nicht den ganz großen Hit landen, jedoch zumindest einen tollen Achtungserfolg erzielen. Mit Universe steht nun der Nachfolger in den Startlöchern.

Zur Installation des Demos legen Sie zunächst auf Ihrer Festplatte mit MD UNIVERSE (oder irgendein beliebiges Verzeichnis) ein Verzeichnis an und wechseln mit CD UNIVERSE in dieses. Jetzt legen Sie die Diskette in das Laufwerk, geben A: (oder B:) ein und drücken RETURN. Jetzt kopieren Sie mit COPY UNI.EXE C:/UNIVERSE das selbstentpackende File auf Ihre Festplatte. Dann rufen Sie mit UNI.EXE das File auf, um es zu entpacken. Nach diesem Vorgang können Sie das File UNI.EXE wieder löschen, indem Sie DEL UNI.EXE eingeben. Starten können Sie das Spiel nun mit UNIVERSE. Beachten Sie dazu den Kasten „Konfiguration".

Auf dem ersten Planeten begegnet der Titelheld verschiedenen Lebensformen.

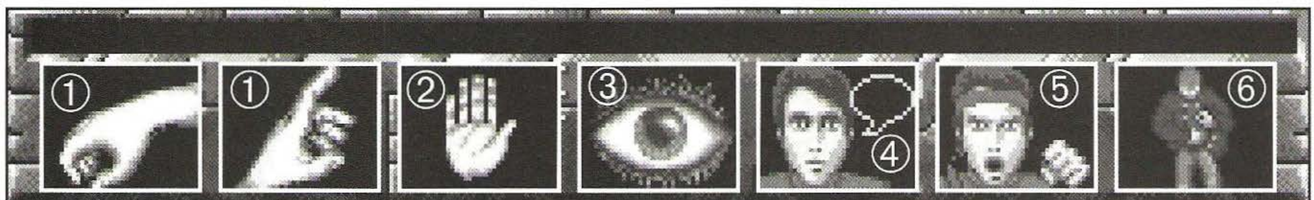




Man ist hier anscheinend nicht sehr beliebt - alle Türen sind verschlossen!

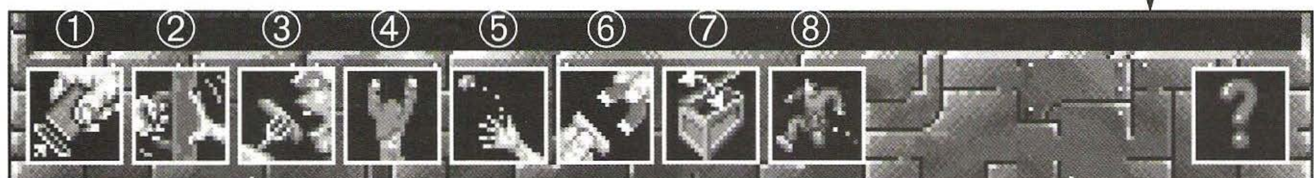
Ganz kurz zur Story: als Titelheld von Curse of Enchantia verschlägt es den Spieler im Nachfolge-Abenteuer in ein fremdes Universum. Natürlich gilt es auch hier wieder, zahlreiche Rätsel zu lösen, um wieder heil nach Hause zu kommen. Gesteuert wird der Titelheld mit der Maus, wobei Sie mit Hilfe der rechten Maustaste ein Optionsmenü aufrufen können (siehe Kasten). Universe läuft ab 386er mit VGA-Grafikkarte; in der vorliegenden Demoversion befindet sich leider noch kein Sound. Außerdem kann das Demo nicht direkt zu Ende gespielt werden, da es bei der Schlußsequenz „langsam ausklingt" (sprich: abstürzt); dem Spielablauf tut das aber keinen Abbruch!

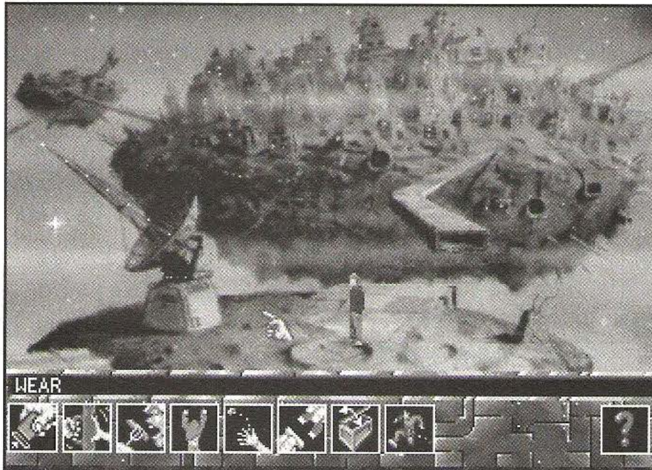
Optionen



① Mit diesem Icon können Sie etwas aufheben.
② Hier gelangen Sie in das zweite Menü.
③ Diese Funktion gibt nähere Infos zu Objekten.
④ Mit diesem Icon können Sie kommunizieren.
⑤ Einen Angriff führen Sie mit diesem Icon aus.
⑥ Das Inventory.

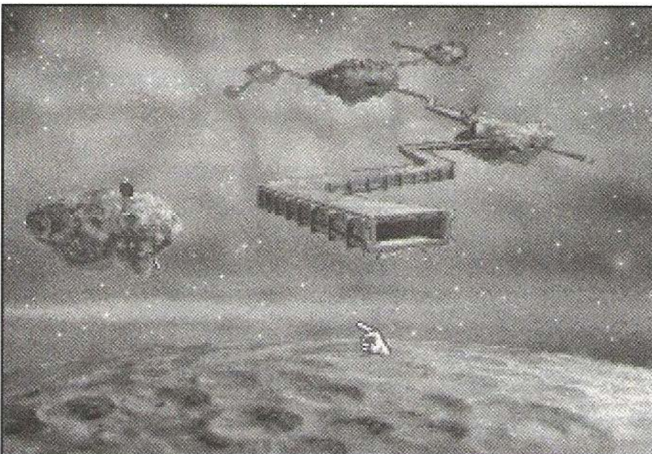
① Hier können Sie etwas einfügen.
② Drücken oder ziehen.
③ Nahrung zu sich nehmen.
④ Vorhandene Kleidung anziehen.
⑤ Einen Gegenstand werfen.
⑥ Zwei Gegenstände kombinieren.
⑦ Ein Objekt öffnen bzw. schließen.
⑥ Springen.







Mit Hilfe des Senders kann man die momentan eingefahrene Brücke wieder aktivieren (oben); im Terminal muß man bei der Auswahl der Knotenpunkte sehr vorsichtig sein (rechts); nur über den Asteroiden kommt man zum Ausgangsort zurück (unten).



Konfiguration für Universe

Wir haben die Demo-Version zu Universe auf vielen Rechnern probegespielt. Mit folgender Konfiguration sollten Sie keine Probleme haben, das Spiel zu starten (MS-DOS 6.0). Es handelt sich hier nur um ein Beispiel! Wenn Sie sich nicht sicher sind, nehmen Sie lieber keine Veränderungen in Ihrer CONFIG.SYS vor und legen eine Boot-Disk an. Wie das funktioniert, lesen Sie bitte im DOS-Handbuch nach!

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
DOS=HIGH,UMB
FILES=20
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT

```
PATH=C:\DOS
LH C:\DOS\MOUSE.EXE (Maustreiber!)
LH C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

Cheat-It

Wenn Sie den ultimativen Spieletrainer Cheat-It installieren möchten, verfahren Sie folgendermaßen. Legen Sie auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis an, in dem sich Cheat-It später befinden soll. Beispiel: MD CHEAT. Dann legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk und wechseln mit A: oder B: auf dieses. Anschließend geben Sie ein: COPY CHEAT.EXE C:/CHEAT (bzw. das von Ihnen angelegte Verzeichnis). Starten Sie jetzt auf Ihrer Festplatte das File CHEAT -D (WICHTIG!). Es handelt sich um ein selbstentpackendes File, so daß Sie nun einige Sekunden Geduld aufbringen müssen. Danach können Sie mit DEL CHEAT.EXE die komprimierte Datei wieder löschen. Den Game-Cheater starten Sie nun mit CHEATIT. Im Programm werden Sie sehr schnell feststellen, daß sich nur die INFO-Files und der Cheat-Modus anwählen lassen. Wählen Sie NORMAL CHEAT MODUS, so bekommen Sie eine Auswahl an Spielen. Suchen Sie sich das gewünschte Spiel heraus (es muß sich übrigens auf Ihrer Festplatte befinden) und folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Jetzt kann eigentlich nichts mehr schiefgehen und jeder Frust bei den gelisteten Spielen sollte endgültig der Vergangenheit angehören.

Coupon: Garantie PC Games Coverdisk 1/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.



Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 1/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

KLEINANZEIGEN

KLEIN ANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe schwarzen 486 SX mit CD-ROM, Soundblaster, 85 HDD, Originalsoftware und sonstiges für DM 1.800,- Markus Brüggmann, Parkstr. 14, 19288 Ludwigslust Tel. 23348

Verk. 386 SX/25, 5 RAM, 120 MB, 5,25 + 3,5 Laufw., VGA Card, 14" Monitor, Software, PC-Tisch DM 1.800,- Tel. 089/6093615

Verkaufe Game Boy mit 10 Spielen incl. Kopfhörer, Dialogkabel, 12 Akkus für DM 490,- Tel. 0911/6589840 ab 16 Uhr

386 SX 16, 4 MB RAM, 240 MB Festplatte, Cherrytastatur, 3,5" und 5,25" Floppy, 14" VGA-Monitor (nur zusammen) Jens Bergmann, Gubener Str. 36, 01237 Dresden

Orchid Soundwave 32 + inkl. 2 x Speed CD-ROM DM 699,-, Maxtor 345 MB FP VB DM 299,-, OAK SVGA K. 1 MB DM 59,- Tel. 06305/5786

Soundkarte Spea Media FX, 3 Mon. alt, Wavetable, Soundblaster kompatibel NP DM 350,- für DM 250,- Tel. 05483/9213

486 SX 25 MHZ Colani Desk, VGA-Karte, 2 Festplatten 80/340 MB, 8 MB RAM, Floppy 3,5 u. 5,25 Software! Frevert Tel. 033232/1584

Verkaufe original Steuerknüppel von einer F104 (Starfighter), auch zum Umbau als Joystick geeignet DM 390,- Tel. 08704/8475

Verkaufe Waveblaster mit kpl. Verpackung u. Software für DM 225,- Tel. 089/8202909

Verk. 486 DX 33, 170 MB, CD-ROM, SB, o. Monitor, 3 Top-Spiele, 4MB RAM: DM 1.700,- mögl. Raum Hannover Tel. 0511/738900!!!

BIETE SOFTWARE

Novell DOS DM 50,-, S. Soccer DM 40,-, ALONE 2 DM 40,-, Battle Is. DM 35,-, Red Baron DM 35,-, Soundbl. DM 60,- CPS DM 120,- Tel. 07644/6208

Verk. X-Wing DM 45,-, Rebel Assault CD mit Codes DM 55,-, Pacific Strike DM 55,- Tel. 03447/82886 Mirko











Original-PC-Games: Indy Car, Falcon, MIG 29, F117A, Strike Commander, Subwar, Comanche je DM 30,-
Tel. 0512/512184

Tausche Rebel Assault CD gegen anderes CD-ROM-Spiel
Tel. 05323/78954

Tausche PC-Orig. Spaceward Ho, Protostar, War in Gulf, B11, Burntime, The Greatest, Captive uvm. Tel. 02985/1891

Verkaufe Combat Classics 2 (Silent S.2, Pacific Islands, F19) für DM 30,- + Sleepwalker für DM 15,- Tel. 07221/32830

PC-Spiele im Original, englische Spiele z.B. King's Quest 5 + 6, Space Quest 4 + 5 + viele andere DM 20,- bis DM 50,- Richard Tel. 06122/76260

Verkaufe günstig Strike Commander + Tactical Operations + Speech Pack auf 14 HD 3,5" mit deutschen Handbüchern!
Tel. 03464/7824

Biete PC-Spiel Sam & Max, Original, DM 50,-! Suche preisgünstig Drucker für PC 386DX komplett. Matthias Pauli, Platz der Freiheit 5, 01809 Heidenau

Verkaufe PC-Spiele (Originale). Summer Challenge DM 15,-, TV Sports Baseball DM 10,-, Doom 2 Disk DM 70,-
Tel. 0821/85699

Day of the Tentacle CD DV DM 75,-, Indy 4 + 1.000 Sp. CD DM 59,-, Cyberman DM 148,-, SB 16 Bit ASP + Sony Schnittstelle + SW DM 249,-, 210 MB-Festplatte DM 336,- Tel. 035952/6090 ab 18 Uhr Sven

Hocus Pocus, Epic Pinball 3, Raptor, Chessmaster 4000, Guy Spy, Gateway 2, je DM 40,- Tel. 07231/26636

Verkaufe Day of the Tentacle DM 30,- und Cohort DM 20,- zus. DM 40,- Niels Nuestedt, Fiorilloweg 7, 37075 Göttingen

Verkaufe PC-Spiele X-Wing und Das schwarze Auge 50/30 DM Hannes Täger, W. Weitling Str. 49, 01259 Dresden

Verk. Crit. Path DM 50,-, Theme Park DM 55,-, Corel Draw 3.0 DM 100,- BMH 3.0 DM 60,- Jerchel
Tel. 03371/615043

Tausche Cool Croc Twins + Epic + Pacific Islands gegen Lands of Lore CD DV!
Tel. 03847/2301

SUCHE SOFTWARE

Ich suche Monkey Island II oder Empire Soccer oder Die Siedler, Star Trek, die PC Games 09/94 mit Coverdisk, Sven Spies, Eschebreite 10, 34454 Landau

SONSTIGES

Ich suche die PC Games Ausgabe 11/92
Tel. 05224/790650

Suche Ausgaben von PC Games von Anfang an! Angebote an Erich Tel. 08531/41528 ab 22 Uhr

Mit dem PC spielerisch nebenbei Geld verdienen? Info gegen DM 1,- Rückumschlag! W. Pridat, Ihlestr. 38 C, 22119 Hamburg

Seriöse Heimarbeit (auch am PC)! Info gegen DM 3,- Rückporto. S. Möller, Lonnerbachstr. 7, 33605 Bielefeld

Coupon

Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

1. System Shock



Doom 2 oder System Shock. Eine sehr schwierige Entscheidung. Damit Sie sich von beiden Spielen ein eigenes Bild machen können, bieten wir Ihnen hier die voll spielbare Demoversion an (2 HD-Disketten)!

Unsere Wertung: 90%

2. SuperKarts



Ein nicht ganz ernstgemeintes Rennspiel ist SuperKarts von Maniac Media. Dennoch ist das Fahrverhalten des Karts realistisch und die Grafik wirklich ansprechend und schnell - selbst auf einem 486er (1 HD-Diskette)!

Unsere Wertung: neu

3. Transport Tycoon



Nach Railroad Tycoon ist Transport Tycoon die zweite MicroProse-Simulation, die sich mit dem Verkehrswesen beschäftigt. Die Demoversion ist voll spielbar und vermittelt einen guten ersten Eindruck (1 HD-Diskette)!

Unsere Wertung: 85%

4. Warcraft



Sie haben Dune 2 von Westwood tief in Ihr Herz geschlossen? Na, dann ist Interplays Warcraft genau das richtige für Sie. Kämpfen Sie in der voll spielbaren Demo auf der Seite der Orks oder der Menschen (1 HD-Diskette)!

Unsere Wertung: neu

5. Universe



Sie haben PC Action gekauft, möchten aber die voll spielbare Demo von Universe nicht missen? Dann können Sie hier die Diskette kostengünstig nachbestellen! Natürlich mit Cheats zu Bundesliga Manager Hattrick (1 DD-Diskette)!

Unsere Wertung: neu

Hot-line

Alle Demos für zusammen nur DM 14,95!!!

für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 09 11/ 30 68 68

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ❑ System Shock (DM 6,50)
2. ❑ SuperKarts (DM 4,-)
3. ❑ Transport Tycoon (DM 4,-)
4. ❑ Warcraft (DM 4.-)
5. ❑ Coverdisk PCG 1/95 (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❑ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❑ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❑ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

Inordinate Desire

Dem Nachwuchs (k)eine Chance

Das Debüt der britischen Hinterhof-Programmierer von Black Legend konnte in letzter Sekunde vor einem DTD-Schicksal bewahrt werden. Obwohl die Kriterien für diese Rubrik durchaus erfüllt waren...

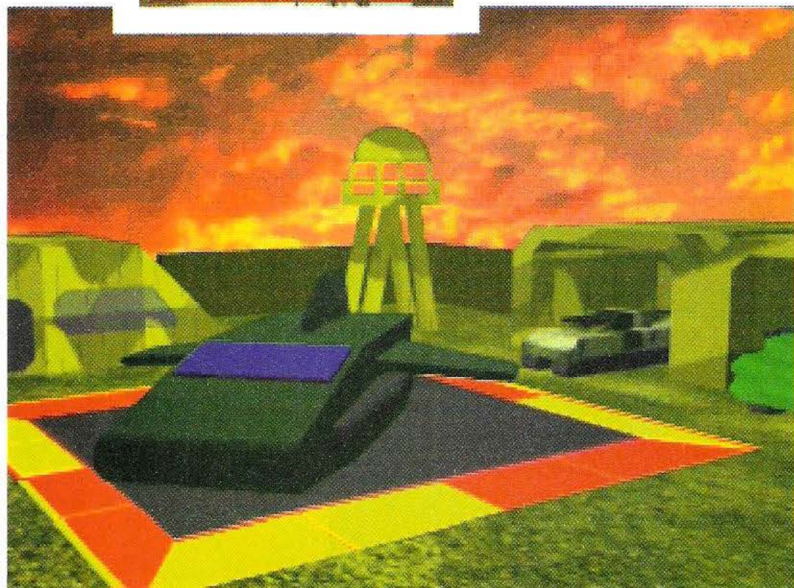
Bei Block Legend Ltd. hält sich die Kreativität in Grenzen. Anders läßt sich das schamlos abgekupferte Konzept von Inordinote Desire nicht erklären, das im Rahmen der Möglichkeiten der Spieldesigner (fast) olle Elemente des Strategiehits Bottle Isle 2 enthält. Das Zitat aus der Anleitung „Dieses Spiel sollte etwas Neues werden (...)" muß da wie Hohn in den Ohren der Blue Byte-Mannschaft klingen. Prinzipiell geht es um die Auseinandersetzung zweier Armeen, die um die militärische Vorherrschaft auf einem Planeten kämpfen. Zunächst kauft man Panzer, Bodentruppen, Transporter, Artillerie, Raketen, Konstruktionseinheiten und Infanterie ein und verfrachtet sie an die Front. Auf dem in der Bottle Isle-Vogelperspektive dargestellten Schlachtfeld müssen nun die Einheiten in möglichst günstige Positionen manövriert werden. Zu diesem Zweck dienen mehrere Symbole (Bewegen, Angreifen, Luftunterstützung etc.), die Sie einfach am unteren Bildschirmrand anklicken.

Warum gibt Origin soviel Geld für Mark Hamill aus, wenn's auch so einfach geht?





Ob animiert oder als Standbild - die 3D-Grafiken zeugen von wenig Können.



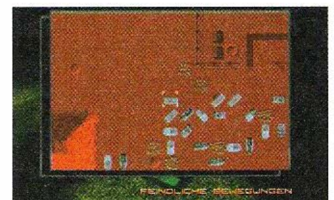
Themaverfehlung

Gelegentlich sind auch Ihre Fähigkeiten als Pilot gefordert. Bei Angriffen aus der Luft wird in eine Inferno/TIE Fighter/X-Wing-Ansicht umgeschaltet, deren Optik zumindest annähernd an ihre berühmten Vorbilder erinnert. Das Flugverhalten spottet hingegen jeder Beschreibung. Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich in einem Wing Commander-Raumschiff, sehen kleine Pünktchen an sich vorbeihuschen und bekommen mit viel Glück einen Gegner zu Gesicht. Währenddessen drehen Sie sich andauernd im Kreis und wundern sich über das Radar, das offensichtlich in keinem Zusammenhang mit den tatsächlichen Geschehnissen steht. Dazu brummt die wenig erbauliche Musik aus den Boxen, die zudem von einem permanenten Rauschen unterlegt ist.

Bei einer so langen Mängelliste fallen die stets noch demselben Strickmuster aufgebauten Levels und die amateurhaften 3D-Zwischensequenzen kaum noch ins Gewicht. So plagt den Spieler schon nach 15 Minuten nur noch ein „inordinote desire" (übermäßiges Verlangen): Programm verlassen und schleunigst von der Festplotte löschen.

Petra Maueröder ■





Der Strategie-Modus glänzt vor allem durch die volle Ausnutzung der EGA-Farbpalette.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 11 MB	Roland
MEM 614 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Black Legend

RANKING

Strategie/Action

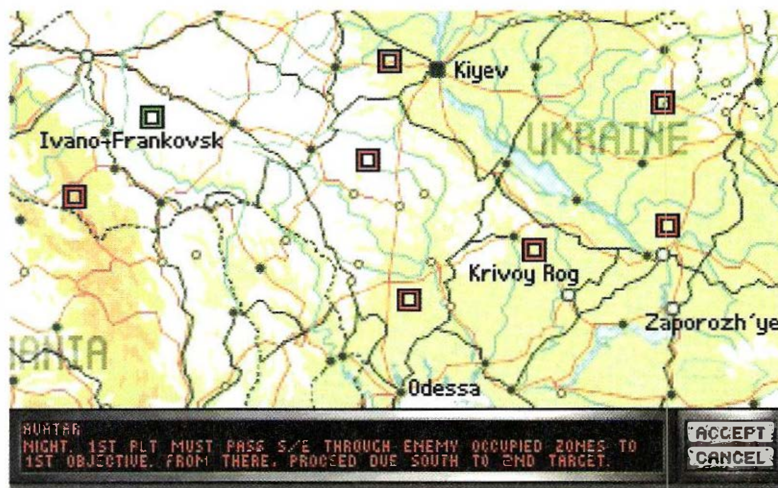
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
30%	35%	40%	28%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Armored Fist

Panzer im Legoland

Die ehemals hochgelobte Voxelgrafik, die mit relativ einfachen Bauklötzchen spektakuläre Grafiken zaubert, konnte trotz vieler Bemühungen nur einen großen Erfolg verbuchen: die Hubschraubersimulation Comanche. Der Panzersimulation Armored Fist scheint aber nicht das Schicksal von Cyberrace bevorzustehen, da hier technische Perfektion auf beste Spielbarkeit trifft.



Armored Fist findet auf verschiedenen Schauplätzen statt: Cypern, Ukraine, Indien, Saudi-Arabien und Syrien (oben).

Während es eine unübersehbare Anzahl von Flug- und Raumschiffsimulatoren gibt, werden andere simulationswürdige Bereiche eher stiefmütterlich behandelt. Neben Motorrädern und LKW gehören sicherlich auch Panzer zu den wenig Beachteten des Genres. NovaLogic hat sich dieses Mißstands angenommen und die besten Ideen und Techniken zusammengetragen. Besonderes Augenmerk wurde dabei auf eine intuitive Bedienung gelegt, nach knapp einer halben Stunde hat man die Anfangsschwierigkeiten überwunden.

Feuerkraft

Ein Tutorial führt den Spieler in das Game ein. In der ersten Übungsmission ist ein einziger Kampfpanzer zu steuern, mit dem man zumeist unbewegliche Ziele bekämpfen soll. Die erste Schwierigkeit besteht darin, daß der be-wegliche Turm, der den Blickwinkel bestimmt, nicht immer in Fahrtrichtung steht. Während der Joystick das Fahrgestell steuert, bewegt sich der Turm automatisch in die Richtung eines aufgeschalteten Ziels - separat steuern läßt er sich nur mit der Maus oder einem weiteren Joystick. Die Zielautomatik schaltet nach einem Druck auf den zweiten Feuerknopf auf ein Ziel auf, nach einer kurzen Ladepause kann mit dem ersten Feuerknopf geschossen werden.
Ein langwieriges Zielen entfällt. Sollte die eigene Feuerkraft nicht ausreichen, kann man sich einen Helikopter zu Hilfe rufen, der dann automatisch die nähere Umgebung auf`s Korn nimmt. Auch die aus Comanche bekannte Artillerie kann bemüht werden: Ziel aufschalten, Artillerie rufen, und schon wird das gesamte Gebiet unter Beschuß genommen.

Multitasking

Bereits die zweite Mission erschließt den vollen Funktionsumfang von Armored Fist. Bis zu vier Panzergruppen mit jeweils bis zu vier Panzern unterstehen dem Befehl des Spielers. Mittels der Tab-Taste wechselt man zwischen den einzelnen Fahrzeugen, wo





Die verschiedenen Landschaften erzeugen abwechslungsreiche Stimmungen: zusätzlich zur Fauna finden sich auch unterschiedliche Geländeformen.

man als passiver Beifahrer zusehen oder dem Computer die Steuerung abnehmen kann. Der Computer steuert die Panzer einigermaßen verantwortungsbewußt, allerdings dürfte keine Mission ohne menschliches Zutun gewonnen werden können. Um die Fahrtrouten der Trupps zu verändern, begibt man sich in das CCV (Command Control Vehikel, siehe Kasten), wo Wegepunkte neu gesetzt oder die Trupps auch völlig gestoppt werden können. Von dort lassen sich auch genaue Informationen über die einzelnen Fahrzeuge abrufen. Die ca. 40 Missionen lassen sich entweder in einer Art Storyline nacheinander bezwingen, wer an einer Mission aber völlig scheitert, kann auch eigentlich noch unzugängliche Missionen direkt anwählen.

Der Schwierigkeitsgrad steigt stetig. Während anfangs ein wildes Schießen durchaus zum Erfolg führen kann, müssen später Munition und Verlu-

Das Command Control Vehicle

Anders als bei gängigen Simulationen, bei denen nur ein einziges Fahrzeug gesteuert werden muß, benötigt man für die Steuerung der vielen Panzer ein leistungsfähiges Interface. Das sogenannte Command Control Vehicle CCV ermöglicht es dem Spieler, Wegepunkte zu setzen, auf beliebige Panzer zuzugreifen und die von imaginären Satelliten gescannte Landschaft genau zu untersuchen. Nebenbei lassen sich damit in wenigen Minuten eigene anspruchsvolle Missionen erstellen.







Es findet sich eine breite Auswahl an Truppenteilen, weitere Elemente, wie neue Missionen, werden sicherlich bald auf Zusatzdisketten angeboten werden.





Die andere Seite des Voxel-Space: obwohl die Grafiken sehr schnell und auf weite Entfernung auch ganz hübsch sind, mutieren sie bei näherem Hinsehen zu riesigen Quadraten.

ste ständig im Auge behalten werden. Obwohl Armored Fist eher als Actionspiel einzuordnen ist, werden im Verlauf des Spiels hohe Anforderungen an die strategischen Fähigkeiten gestellt. Wem die 40 Missionen nicht reichen, oder wer mit deren Schwierigkeitsgrad nicht einverstanden ist, kann sich im CCV jederzeit neue Missionen basteln. Mit nur wenigen Handgriffen lassen sich komplexe Szenarien schaffen, der Phantasie sind kaum Grenzen gesteckt.

Gepixelt

Dank der Voxelgrafik klingen die Hardwareanforderungen beinahe altertümlich: ein 386er mit 33 MHz und 4 MByte Hauptspeicher reicht völlig aus, um Armored Fist zu spielen. Wer mindestens 50 MHz und 8 MByte unter der Haube hat, kann das Spiel in seiner ganzen Pracht bewundern - vorausgesetzt, es gefallen einem riesige Pixelhaufen. Was bei einer Hubschraubersimulation kaum störend aufgefallen ist, da man meist weit vom Voxelboden entfernt war, wirkt bei Armored Fist doch etwas irritierend.

Der Sound ist unspektakulär geraten, obwohl ständig eine gut verständliche Sprachausgabe zu hören ist. Die Melodien sind fad, die Motorengeräusche zu leise und Klangeffekte kaum zu finden. Ein Highlight kann hingegen die Steuerung setzen: Jedes einigermaßen bekannte System wird unterstützt, angefangen beim Joystick über den Flightstick und Thrustmaster bis hin zu Fußpedalen und vielen weiteren. Die Bedienung des Panzers und auch der Oberfläche stellt niemanden vor größere Probleme, das gut gemachte Handbuch wird nur sehr selten benötigt.

Harald Wagner ■

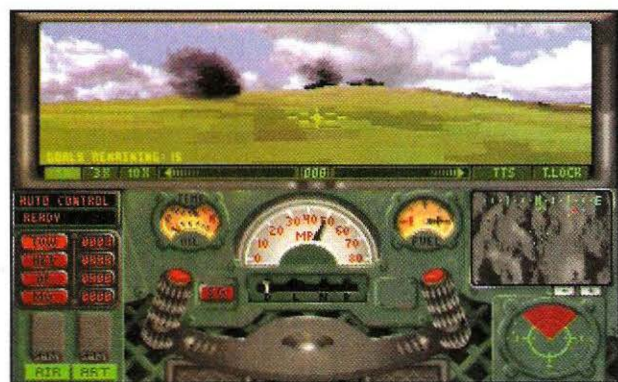
Statement



Armored Fist ist eine äußerst attraktive Panzersimulation. Allerdings ist es nicht das Grafiksystem Voxel-Space, die das Spiel interessant macht, sondern die einfache Bedienung und die angenehm schwierigen Missionen. Vor Jahren konnten Team Yankee und War at the Gulf von Empire ein sehr ähnliches Gameplay bieten - Armored Fist ist nochmals um Längen besser.

Im Cockpit

Wer jemals in einem echten Panzer saß, dürfte von der vergleichsweise spartanischen Ausstattung im Spiel etwas enttäuscht sein. Die Anzeigen beschränken sich auf Satellitenbild, Turmausrichtung und Geschwindigkeit, dazu kommen nur noch einige Knöpfe zum Zoomen und zur Waffenwahl. Gerade die schlichte Ausstattung macht die Panzer leicht beherrschbar und den Kampf einigermaßen fair.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 9MB	Roland
MEM 512KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
NovaLogic

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
78%	50%	75%	82%

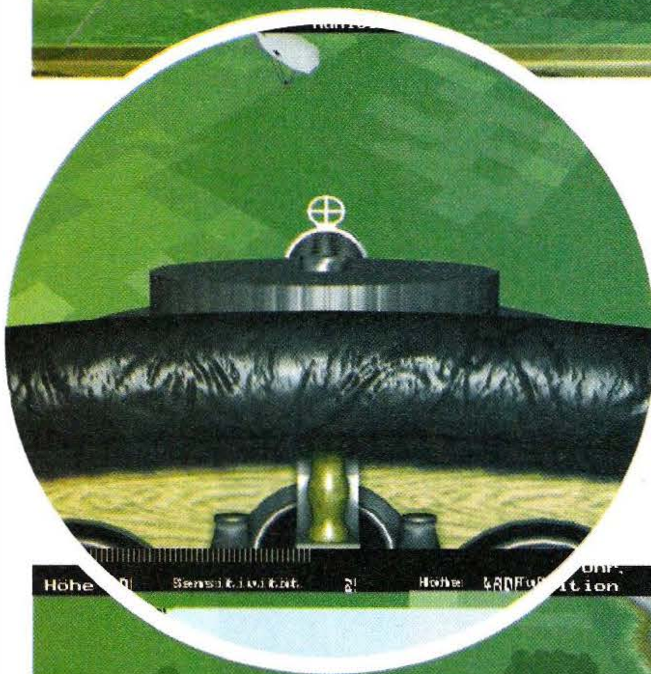
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Dawn Patrol

Pioniere der Luftfahrt

Langsam aber sicher entwickeln auch andere Softwarehäuser als Origin Produkte, die eigentlich nur auf Pentiumrechnern ihre volle Qualität entfalten. So auch empire und Rowan, die mit Down Patrol eine SVGA-Simulation präsentieren, die Red Baron oder Chuck Yeager in nichts nachsteht.





Auf den ersten Blick scheint sich Dawn Patrol in eine Reihe mit anderen aktuellen Flugsimulatoren zu stellen. Die Thematik Erster Weltkrieg ist nicht sonderlich überraschend, auch die Möglichkeit, alle wichtigen Jagdflugzeuge dieser Zeit zu fliegen, ist längst kein Novum mehr. In der Tat unterscheidet sich Dawn Patrol nur in wenigen Punkten von gängigen Konkurrenzprodukten: zum einen ist das Spiel aufgebaut wie ein Geschichtsbuch (in bestem Deutsch!), zum anderen besteht die Möglichkeit, das Spiel komplett in einer Auflösung von 640x400 Punkten zu spielen.

Geschichtsbuch

In diesem „interakti'ven Lehrbuch" werden die Flugzeuge, bekannte Piloten und wichtige Einsätze beschrieben. Zu jedem dieser Themen existieren einige Missionen, die der Spieler nachfliegen kann. Um das Spiel auf Dauer interessant zu machen, ist es möglich, die Anzahl und Typen der jeweils eingesetzten Flugzeuge nach eigenem Geschmack zu verändern und sich so eigene Missionen zusammenzustellen. Der Spieler macht im Laufe des Spiels Bekanntschaft mit über zehn verschiedenen Flugzeugtypen, die sich zwar äußerlich stark unterscheiden, sich jedoch sehr ähnlich fliegen. Von einem authen-



Die Bodendarstellung ist völlig mißlungen - gerade bei Bodenangriffen äußerst verwirrend und ärgerlich.



Treffer werden mit dekorotiven schwarzen Rauchfahnen honoriert.

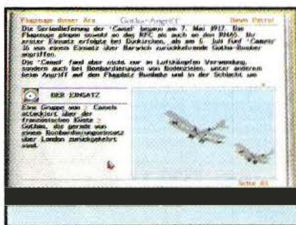
tischen Flugverhalten, wie es Chuck Yeagers Air Combat oder der MS Flugsimulator bietet, ist bei Dawn Patrol nichts zu bemerken. So handelt es sich hier eher um ein Dogfight-Action-Spiel, das mehr auf gelungenes Gameplay als auf Authentizität Wert legt.

SuperVGA

Die grafische Darstellung der Flugzeuge ist nahezu fotorealistisch gelungen. Jede Farbschattierung stimmt, jeder Seilzug ist zu sehen. Im Gegenzug wurde auf Bewölkung verzichtet, Gegenstände auf dem Boden wie etwa Häuser oder Bäume sind nur mit viel Glück zu entdecken, und sogar die Städte sind lediglich große graue Pfützen. Die SVGA-Darstellung fordert natürlich auch ihren Tribut: da einheitliche Standards fehlen, werden nur wenige Grafikkarten direkt unterstützt, wobei selbst die verbreiteten S3-Chipsätze außen vor bleiben. Der allgemeingültige VESA-Modus ist aber derart lang-

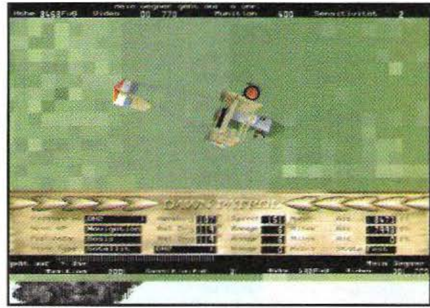
Ein Spiel, zwei Bücher

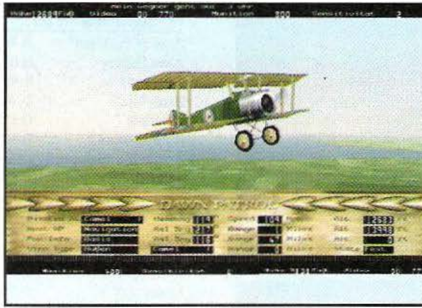
Auch empire folgt dem modischen Beipacken von Gimmicks. In der Verpackung findet sich ein Buch über den deutschen Piloten Baron Monfred von Richthofen, seine Zeit und seine Flugzeuge. Weitaus interessanter als dieser Schmöker ist das „interaktive Buch" Dawn Potrol selbst: Jedes Kapitel, jede Seite erzählt von den Luftkämpfen des Ersten Weltkriegs und stellt dabei Flugzeuge und Piloten vor, wobei stets eine zum Thema passende Mission selbst geflogen werden kann.

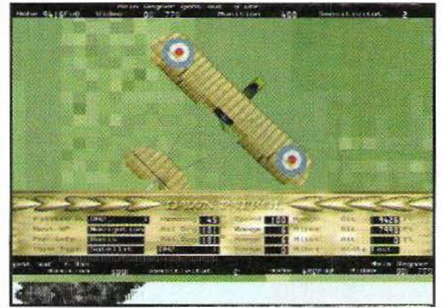


Runter kamen sie immer

Aus heutiger Sicht ist geradezu erstaunlich, mit welch abenteuerlichen Fluggefährten sich die Piloten damals in die Luft erhoben. Die Flugzeuge wurden an aerodynamischen Gesetzen vorbeientwickelt, nur die Erfahrungen der Ingenieure zählten.







sam, daß sogar Pentium 90-PCI-Rechner nur geschätzte vier Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm bringen. Abhilfe schafft hier allerdings ein spezielles Grafik-Installationsprogramm, das Ihnen hilft, die Ressourcen Ihrer jeweiligen Grafikkarte mit verschiedenen Testdurchläufen optimal auszuloten. Ist eine exotische Grafikkarte erst einmal richtig eingestellt, so genügt auch ein schneller 486er für schnelle und detailreiche Grafiken.

Auch in relativ einfachen Missionen wird der Luftraum ganz schön eng. Abschüsse von freundlichen Flugzeugen sind da nicht immer zu vermeiden.

Hardware

Daß das Fliegen mit den Doppeldeckern richtig Spaß macht, liegt nicht nur daran, daß man auch in den wesentlich schnelleren VGA-Modus schalten kann, auch die Anzahl der unterstützten Steuergeräte trägt ihres dazu bei. Wer jemals mit Pedalen, Thrust oder zwei Joysticks geflogen ist, wird nicht mehr darauf verzichten wollen. Natürlich werden auch Thrustmaster und Flightstick (Pro) unterstützt.



Fazit

Grafisch kann Dawn Patrol einiges bieten, akustisch allerdings auch: Die Sprachausgabe (Gesprochene Geschichten aus dem Leben der beteiligten Piloten) rundet das Spiel perfekt ab. Größter Pluspunkt und zugleich aber auch kleines Manko ist die SVGA-Grafik: Stolze Besitzer eines High-End-Rechners können wieder einmal staunen, was ihr System leisten kann.

Harald Wagner ■





Statement



Down Patrol ist zweifellos ein Spitzenprodukt. Atmosphäre und Flugeigenschaften stimmen, die Missionen sind recht abwechslungsreich und auch die Bedienung stimmt. Worum aber der Boden derart lieblos und detailarm gestaltet wurde, läßt sich nicht ganz nachvollziehen.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	●
	486 er	EMS	
	486 er	AdLib	●
RAM	8 MB	SoundBlaster	●
HD	1 MB	Roland	●
MEM	570 KB	General Midi	

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Rowan Software

RANKING

Flugsimulation

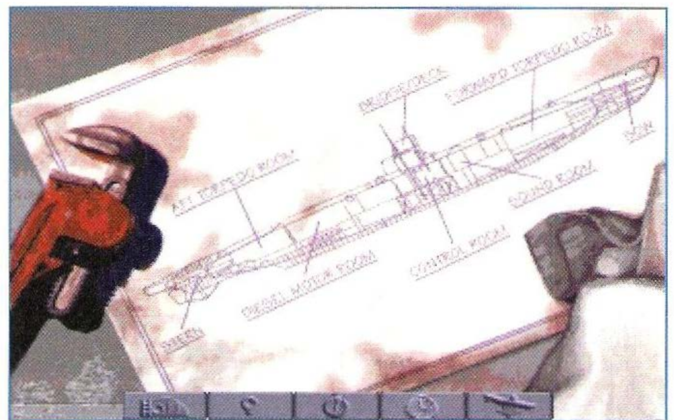
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
89%	65%	78%	90%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch





Bei AOTD gibt es eine Menge zu entdecken: Ziele am Horizont (links), reißende Wogen (oben) und Schäden am eigenen U-Boot (unten).



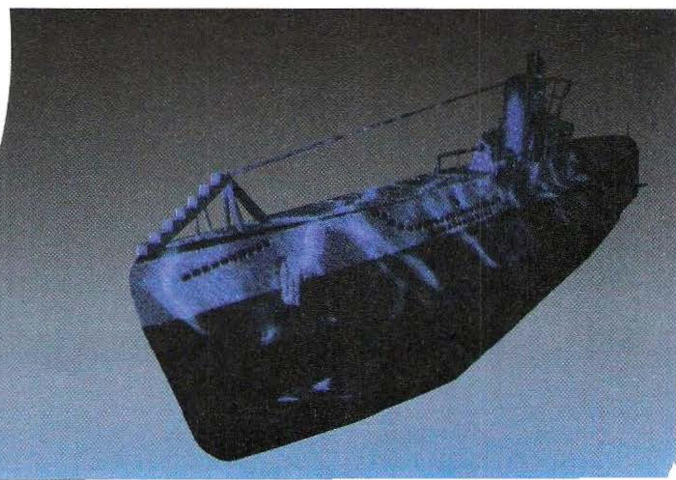
Wieder einmal hat man bei Dynamix keine Kosten und Mühen gescheut, um das Programm möglichst realistisch zu gestalten. In Zusammenarbeit mit Veteranen der U-Bootflotte entstanden neben einer ganzen Reihe historisch akkurater Missionen auch die Profile der damaligen Kommandanten - das sorgt für die nötige Atmosphäre und birgt zugleich eine Menge interessanter Informationen. Wenn Ihnen schon einmal eine Dynamix-Simulation unter die Finger gekommen ist, werden Sie sich auch bei Aces of the Deep sehr schnell zurechtfinden. Wie gewohnt hat man die Auswahl zwischen individuellen Einsätzen und einem kompletten Campaign-Modus, wobei Sie bei den Einzelmissionen wiederum die Qual der Wahl zwischen den Abteilungen „Historische Missionen", „Angriff auf einen Konvoi" und „Angriff auf ein Kriegsschiff" haben. Im

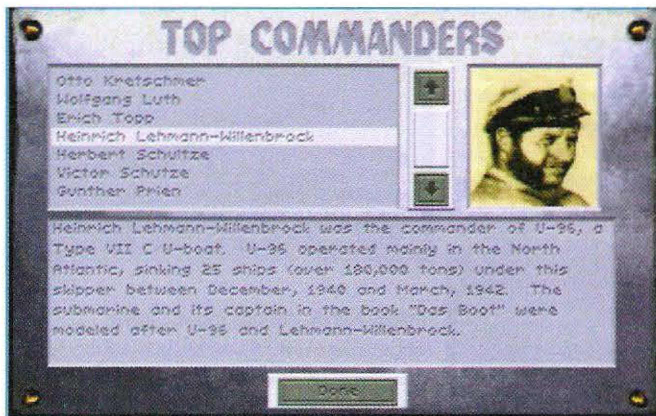
Aces of the Deep

Jäger in der Tiefe

Mit Red Baron, Aces of the Pacific und Aces over Europe hat Dynamix ja bereits bewiesen, daß ihre Simulationen das Zeug zum Topseller haben. Der neueste Schlager ihrer Aces-Reihe ist jedoch im Gegensatz zu den beiden Vorgängern nicht in den Lüften, sondern in den eisigen Tiefen des Ozeans angesiedelt: Als deutscher U-Boot-Kommandant im Zweiten Weltkrieg durchkreuzen Sie den Nordatlantik.







Nicht Jürgen Prochnow, sondern der echte Kommandant von U-96.

Je noch Zeitabschnitt stehen unterschiedliche Torpedos zur Verfügung.



Karrieremodus bekommen Sie von der Admiralität ein Seegebiet zugeteilt, das gezielt von den Schiffen der Alliierten freigehalten werden muß.
Bevor es auf Patrouille geht, läßt sich der Realitätsgrad (und damit auch die Schwierigkeit des Einsatzes) bestimmen: Qualität der Mannschaft, Manövrier- und Widerstandsfähigkeit des U-Bootes sind nur einige der vielfältigen Simulationsparameter. Auf hoher See fällt wohl als erstes ein Punkt auf, den U-Bootsimulationen

Die Ziele



Frachter: Die Bandbreite der alliierten Frachtschiffe reichte von ca. 3000 BRT bis über 10.000 BRT Verdrängung.



Tanker: Mit größerer Verdrängung als Frachtschiffe waren auch Tanker stets durch U-Boote gefährdet.



Truppentransporter: Im späteren Kriegsverlauf wurden umgebaute Luxusliner als Truppentransporter eingesetzt.

Die Jäger



U-Boot Typ II: Das erste deutsche U-Boot nach dem Vertrag von Versailles. Aufgrund der begrenzten Reichweite und geringen Torpedobeladung mußten diese U-Boote oft schon nach zwei Wochen in den Hafen zurückkehren.



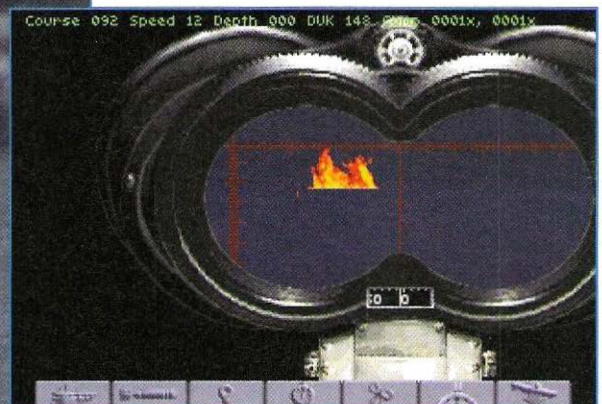
U-Boot Typ VII: Das erste Typ VII-Boot lief 1936 vom Stapel und bildete von da an das Rückgrat der U-Bootflotte. Mit mehr als der doppelten Verdrängung des Typs II und der doppelten Torpedobeladung konnten sie unabhängig operieren.



U-Boot Typ IX: Als ausgesprochenes Langstrecken-U-Boot und taktisches Kommandoboot für den Kommandanten eines U-Bootverbandes („Wolfsrudel") war der Typ IX das größte deutsche Kampf-U-Boot des Zweiten Weltkrieges.



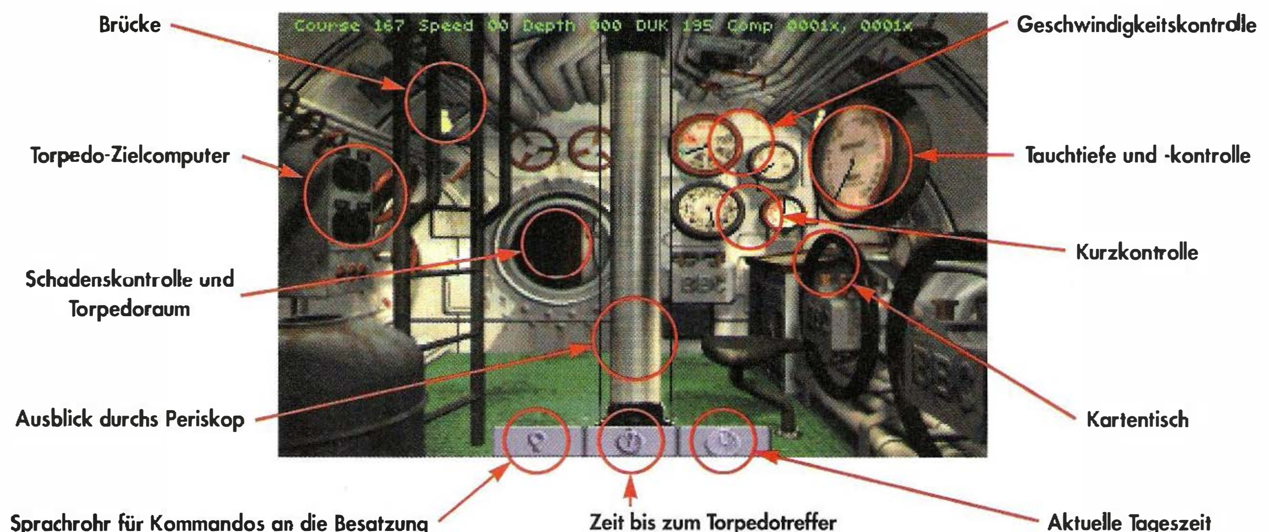
So nahe sollten Sie nie einen Zerstörer kommen lassen.



Bei Nacht erhellen nur die Flammen ein getroffenes Schiff.

bisher schmählich vernachlässigt haben: das Meer ist bei Aces of the Deep nicht spiegelglatt, sondern wild und brausend - wie man es aus Werbefilmen einiger Reiseveranstalter kennt. Dementsprechend schaukelt auch das Boot in den Wellen, wodurch sowohl das Entdecken von feindlichen Konvois am Horizont als auch das Zielen nicht gerade vereinfacht wird. Neben hervorragenden Grafiken erfreut unter anderem die wahlweise englische oder deutsche Sprachausgabe, mit der die Mannschaft Meldung erstattet. Ist der anvisierte Konvoi zu groß oder zu schwer beschützt, lassen sich sogar andere in der Nähe patrouillierende U-Boote anfunken, um einen Angriff des „Wolfsrudels" von mehreren Seiten zu ermöglichen. Die Simulationssteuerung wurde auf das nötigste beschränkt, damit Sie Ihr U-Boot effizient kom-

Kontrollen in der Kommandozentrale





Ein Zerstörer jagt unser Boot mit Wasserbomben.

Ein Truppentransporter mit schwerer Schlagseite.



mandieren können, ohne sich in den ganzen Details zu verlieren. Dennoch sind die Leistungsfähigkeit der U-Boote und deren Besatzungen realistisch geblieben - es dauert beispielsweise nun mal seine Zeit, das Deck zum Alarmtauchen klarzumachen, unabhängig davon, wie schnell Sie auch Ihr Boot in die Tiefe bringen möchten. Mit realistischer Action, historisch exaktem Aufbau und dem klaustrophobischen Gefühl des Eingesperrtseins 100 Fuß unter der Wasseroberfläche ist Aces of the Deep ein absolutes Muß für alle Simulationsfans, die nach dem x-ten Flugsimulator einmal etwas anderes wollen.

Martin Müller ■

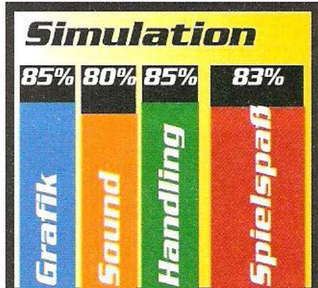
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 13 MB	Roland
MEM 4 KB	General Midi

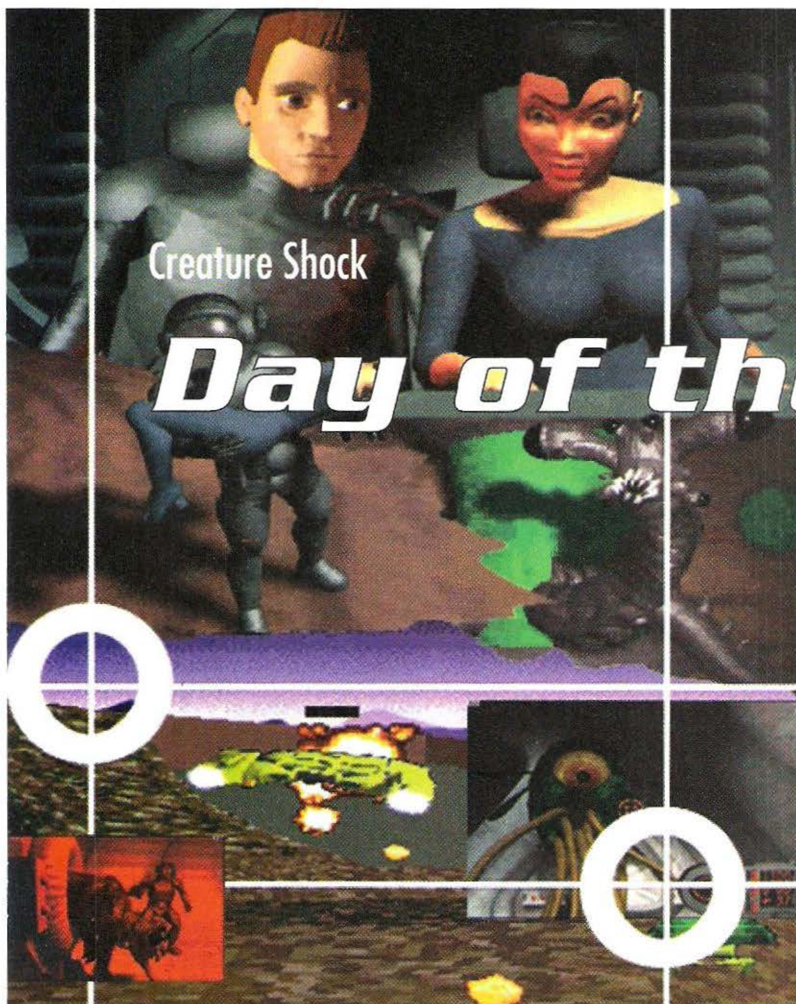
PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-

HERSTELLER Dynamix

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch



Haben Ihnen eklige Außerirdische in Filmen wie Alien kalte Schauer über den Rücken gejagt? Dann sind Sie reif für Creature Shock: Beim Action-Spektakel von Virgin Games wurde mal wieder auf Spielspaß komm raus gerendert - ob sich´s gelohnt hat, erfahren Sie in unserem Test.

Day of the Tentacle



Viele Geschöpfe müssen mehrere Male an bestimmten Punkten getroffen werden.

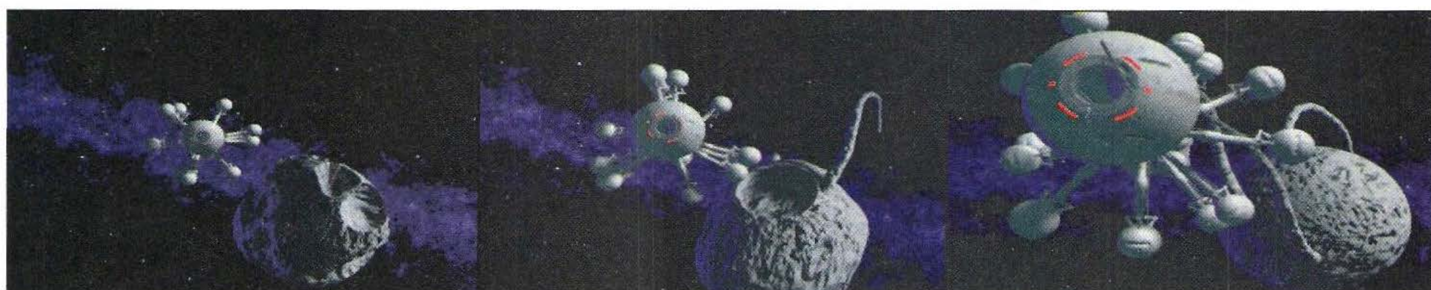
Das Label Argonaut Software dürfte nur Insidern ein Begriff sein. Die Anfang der achtziger Jahre von Altmeister Jez San gegründete Londoner Firma machte sich zuletzt hauptsächlich mit hochklassigen Super Nintendo-Ballerspielen einen Namen. 1992 veröffentlichte das Team eine Reihe von PC-Flugsimulationen, darunter ATAC für MicroProse und Birds of Prey für Electronic Arts. Das neueste Projekt nennt sich Creature Shock, auf dessen Verpackung zur Abwechslung das rote Virgin-Logo prangen wird. Sowohl bei der Fachpresse als auch beim Hersteller selbst gilt das Shoot ´em Up als DAS Virgin-Spiel des Jahres und soll selbst hauseigenen Knallern wie Kyrandia 3 oder The Lion King den Rang ablaufen.

Als Hintergrundstory muß mal wieder das scheinbar beliebteste Thema der Branche herhalten. Spätestens im Jahre 2023 wachsen den Erdlingen die Probleme über den Kopf: Überbevölkerung, Umweltzerstörung, Seuchen und Naturkatastrophen bedrohen die Existenz der menschlichen Rasse. Was macht ein gewitzter Spieledesigner in einer solchen Situation? Richtig, er entsendet ein paar Raumschiffe, die sich nach geeigneten Siedlungsgebieten im All umsehen sollen. Dummerweise verschwindet die UNS Amazon, so der Name eines der drei Shuttles, in der Nähe der Saturn-Monde. Intro-Gucker wissen mehr: Die Amazon wurde von riesigen Tentakeln in den Würgegriff genommen, die sich plötzlich

Statement



Creature Shock scheint die leidige Diskussion um den „interaktiven Film" endlich in Luft auflösen zu können. Anstatt unausgereifte Videosequenzen in das Spiel zu integrieren, zeigt Argonaut atemberaubende gerenderte Grafiken, an denen man sich kaum sattsehen kann. Argonauts Konzept, packende Action mit hinreißenden Zwischensequenzen zu verbinden, geht damit voll auf. Die neue Referenz im Bereich der „interaktiven Filme". Sorry, Rebel Assault!



Das minutenlange Intro zeigt eindrucksvoll, was mit der verschollenen UNS Amazon geschehen ist.

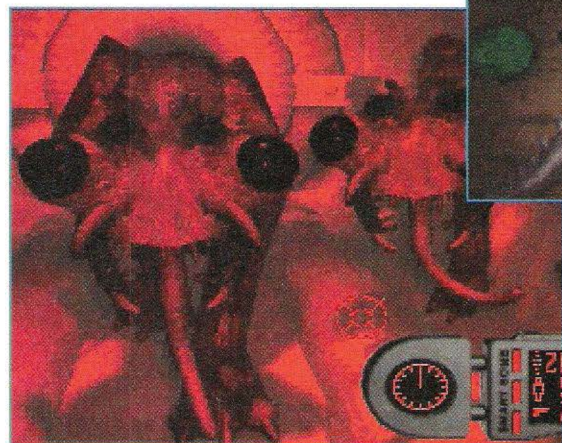
Deutsche Version im Anflug!



Virgin Games setzt so hohe Erwartungen in Creature Shock, daß das Spiel sogar in einer komplett deutschen Fassung erscheinen wird. Dies betrifft sowohl die Bildschirmtexte als auch die Sprachausgabe. Für die Synchronisation engagierte man mehrere Profisprecher, darunter die deutsche Stimme von Hollywood-Schönling Robert Redford.



Wer es nicht live am Bildschirm erlebt hat, kann kaum glauben, mit welcher Perfektion die einzelnen Kreaturen in Szene gesetzt wurden.





Was gluckert denn da in der grünen Säule? Manche Gegner tarnen sich und greifen dann überraschend an.



So sehen die Korridore und Schläuche aus, in denen Sie sich meistens aufhalten.



Action im All: grafisch ist die erste Mission allen anderen deutlich unterlegen.

aus einem Planeten materialisiert haben. Ihr Job ist es nun, das Verbleiben des Raumschiffs aufzuklären. Im Auftrag der zivilisierten Weltbevölkerung werden Sie in einem poppigen gelben Flitzer losgeschickt und müssen sich in fünf alles andere als leichten Missionen um Kopf und Kragen ballern.

Von kleinen und großen Tieren

Die Aufteilung in einzelne Kapitelchen kommt nicht von ungefähr, denn nach jeder erreichten Spielstufe ändert sich das Szenario und die Grafikansicht. Grundsätzlich lassen sich drei Typen unterscheiden: Das mit Abstand spektakulärste Feature von Creature Shock sind die Streifzüge zu Fuß durch die gerenderten Schläuche und Korridore der außerirdischen Raumstation. Die vorberechneten Wege in Fullscreen-Darstellung werden erfreulich schnell von CD-ROM geladen. Dabei bewegen Sie sich per Mausklick immer mehrere Schritte vorwärts, durchschreiten gelegentlich eine Schleuse und müssen sich an Kreuzungen zwischen mehreren Routen entscheiden. An vielen Stellen können Sie sich auch stufenweise um die eigene Achse drehen und so die Laufrichtung ändern, was manchmal in Sackgassen erforderlich ist. Fasziniert von der High-End-Grafik hangelt man sich beim ersten Herumspielen durch die Röhren, merkt dann aber sehr bald, daß sich die einzelnen Abschnitte permanent wiederholen. Spannender wird es, wenn eine der lebensgefährlichen Kreaturen auftaucht, die verblüffend echt wirken und



superb animiert wurden. Der Mauscursor verwandelt sich dann in ein Fadenkreuz, und Sie müssen versuchen, auf empfindliche Teile des Monstrums (Stielaugen, grüne Punkte etc.) zu zielen. Kleinere Gegner, z. B. fledermausartige oder auf dem Boden robbende Gebilde, lassen sich auch mit einem Treffer an einer beliebigen Körperstelle abknallen. Das Verhalten der Lebewesen wird scheinbar nicht individuell berechnet, sondern läuft immer nach demselben Schema ab.



Kleine Monsterkollektion: Diese Animationen laufen absolut flüssig ab und wirken „wie echt".

Wenn Sie dieses Tier nicht rechtzeitig abschießen, springt es an Ihren Hals und läßt erst nach einigen schlimmen Verletzungen von Ihnen ab.

Stirb langsam

Je schneller Sie schießen, desto zügiger entlädt sich Ihre Laserpistole. Wenn Sie sich einmal zu sehr verausgabt haben, müssen Sie einige Sekündchen warten. Wesentlich bedeutender ist allerdings die Anzeige der Lebensenergie, die sich bei jeder Verletzung bedrohlich dem Wert Null nähert. Creature Shock fährt mit einem hochgesteckten Schwierigkeitsgrad auf: Der Kampf gegen einzelne Gestalten kann mehrere Minuten dauern und wird Ihnen meistens das Spiel-Leben kosten, wovon nur ein einziges zur Verfügung steht. Wenn Sie „sterben", wird das Hauptmenü eingeblendet und Sie dürfen sich nochmals an dieser Mission versuchen. Einige Passagen, vor allem am Ende des



Spiels, sind etwas unfair und man braucht lange, bis man einen Weg gefunden hat, sie zu meistern. Ein Monster erscheint unaufgefordert, reißt seinen riesigen Schlund auf und verdaut den verblüfften Spieler in Sekundenschnelle - The End! Kleines Trostpflaster: Nach jedem der fünf Levels kann der Spielstand gespeichert werden.

An den Zwischensequenzen zeigt sich, mit welcher Sorgfalt bei Argonaut Software gearbeitet wurde.





Auf den Screenshots ist deutlich zu sehen, daß der vordere Teil des Bildes bereits mit Texturen belegt ist, während im hinteren Abschnitt noch eifrig am Aufbau der Grafik gearbeitet wird.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

In den Genuß dieser sehenswerten Grafik kommen Sie erst ab Mission 2. Im ersten Teil erwartet Sie zunächst eine Weltraum-Ballerei im Wing Commander-Stil. Da Creature Shock ausschließlich über die Maus gesteuert wird, torkelt das Raumschiff in den Flugsequenzen manchmal über den Bildschirm, als hätte der Pilot schon einige Drinks hinter sich. Bedeutend besser klappt es allerdings in den Höhlensequenzen, wo die Maus wie bei den bekannten Schießspielen von American Lasergames als Fadenkreuz blitzschnell über den Bildschirm geschoben wird.

Oliver Menne

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
486 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
CD 1084 MB	General Midi
MEM 540 KB	Audio

CD-ADVANTAGE: sehr gut

RANKING

3D-Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	79%	69%	90%

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: Virgin Games

Lothar Matthäus Super Soccer

Kombinations

Für Lothar Matthäus beginnt die zweite Halbzeit. Nach seinem verpatzten Debüt auf dem PC-Spielemarkt läuft der Bayern-Libero nun mit einer völlig neuen Hintergrundmannschaft auf das Feld.

Wer ist mit einer wunderschönen Frau verheiratet, spricht fließend fränkisch und hat in einem Bein mehr Ballgefühl als die komplette Mannschaft des 1. FC Nürnberg? Richtig, die Rede ist natürlich von Superstar Lothar Matthäus. Oceans gleichnamiger Bolzplatz-Flop, den wir im Sommer dieses Jahres mit endloser Verspätung präsentiert bekamen, entsprach den Qualitäten des Namenspaten leider nicht im geringsten. Ruckelnde Grafik, Stürm-drauf-los-Gameplay und ein überaus nerviges Paß-System (Ping! Sie erinnern sich?) ließen Lothar Matthäus schnell wieder in der Versenkung verschwinden. Solche Rückschläge steckt der Kapitän unserer Nationalmannschaft aber gelassen weg. Und da Lothar Matthäus als Libero sowieso eine liberale Lebenseinstellung besitzt, wurde kurzerhand ein Vertrag mit einer anderen Softwarefirma abgeschlossen, und schon präsentiert sich Deutschlands erfolgreichster Fußballspieler erneut auf dem Bildschirm.

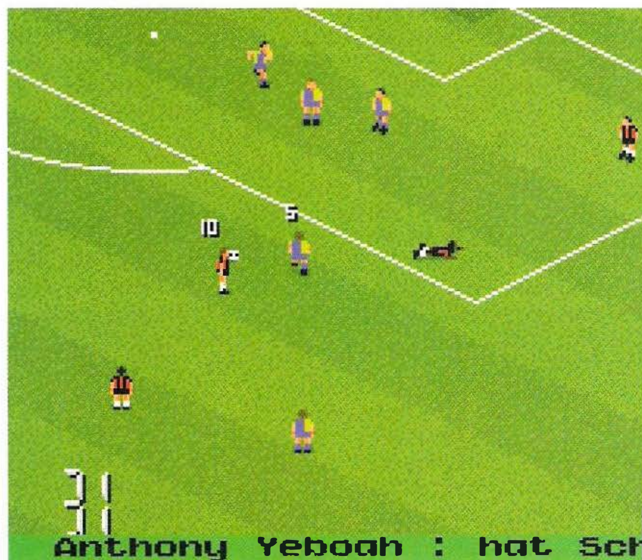
Neues Spiel, neues Glück!

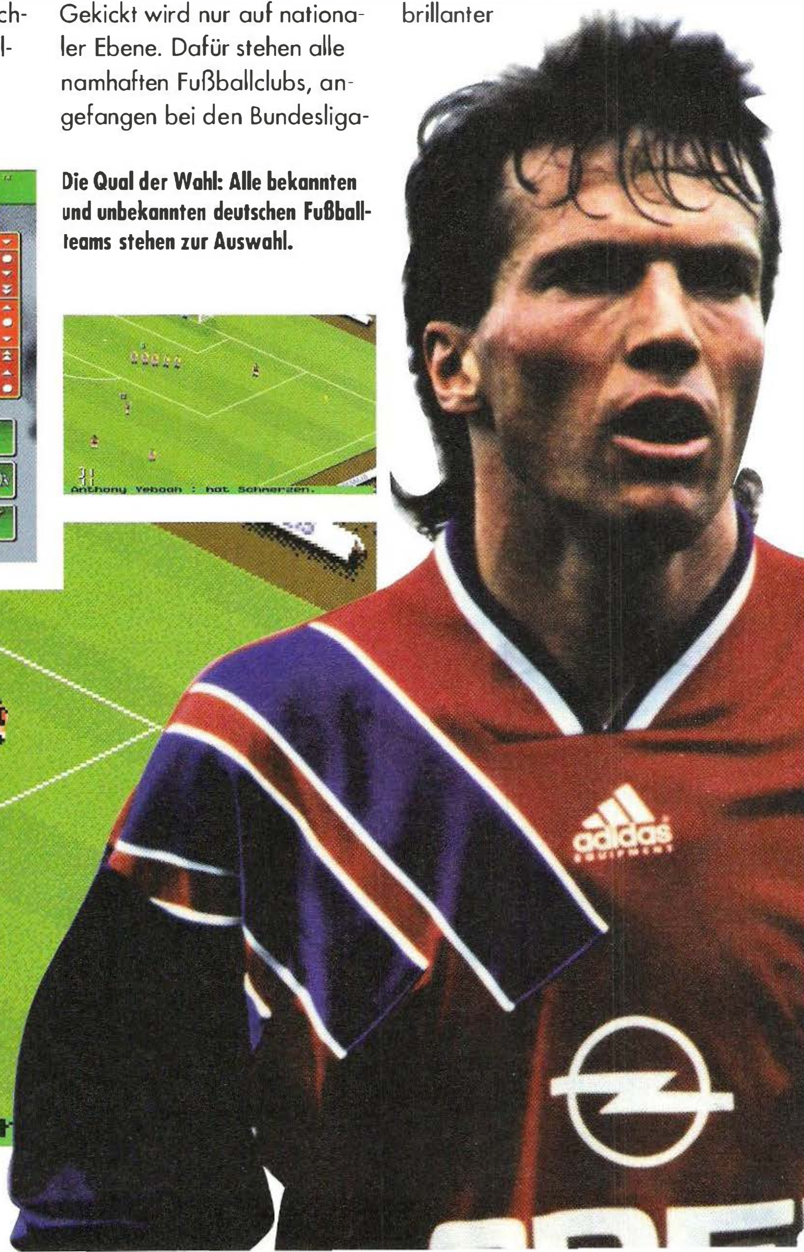
Das englische Softwarehaus Krisalis, das diesmal sein Spiel mit dem zugkräftigen Namen von Herrn Matthäus schmücken darf, hat keine Kosten und Mühen gescheut und bringt mit Lothar Matthäus Super Soccer einen weiteren Top-Titel auf den hartumkämpften Fußball-Spielemarkt. Gekickt wird nur auf nationaler Ebene. Dafür stehen alle namhaften Fußballclubs, angefangen bei den Bundesliga-Teams bis hin zu Amateur-Mannschaften wie dem TSV Vestenbergsgreuth zur Auswahl. Besonders erfreulich ist die Tatsache, daß Original-Spielernamen verwendet und den Spielern realistische Werte für Schnelligkeit, Ballgefühl etc. zugeordnet wurden. Für die deutsche Version zeichnet übrigens Sunflowers' Ralf Adam verantwortlich, der auch schon Sorcerer Simons brillanter



Die Qual der Wahl: Alle bekannten und unbekannten deutschen Fußballteams stehen zur Auswahl.

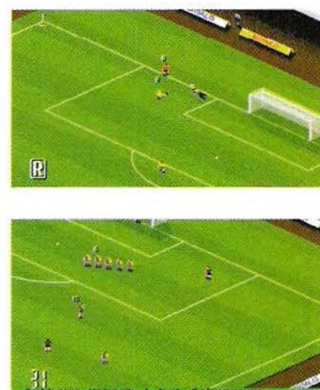






sieger







Nervenaufreibende Torszenen sind bei diesem Spiel garantiert.



Die Qual der Wahl: Alle bekannten und unbekannten deutschen Fußballteams stehen zur Auswahl. Unser heimlicher Favorit? Natürlich der TSV Vestenbergsgreuth!

Deutschlehrer war.
Technisch präsentiert sich Lothar Matthäus Super Soccer eher unspektakulär. Die isometrische Felddarstellung ähnelt der des Konkurrenten FIFA Soccer. Die Spieler erinnern allerdings wieder an frühe Sensible Soccer-Zeiten. Trotz der winzigen Größe sind die Akteure aber toll animiert und haben auch einige Tricks wie Flugkopfbälle oder Fallrückzieher parat.

Fußballkrimi

Das wirklich Herausragende an dieser Simulation ist aber zweifellos das tolle Gameplay. Die Steuerung ist präzise und ohne Schnörkel. Traumhafte Kombinationen gelingen wie im Schlaf und die Torraumszenen sind so aufregend wie bei keinem anderen PC-Fußballspiel. Endlich werden filigrane Dribbel-Aktionen auch mit wundervollen Toren honoriert. Spannung und Spielspaß steigen dabei natürlich sprunghaft in die Höhe. Durch das unübertroffene Gameplay werden selbst die Schwächen der Grafik und der rauschende Sound allemal wettgemacht. Für echte Bundesliga-Fans ist Lothar Matthäus Super Soccer deshalb das Spiel für die langen Nächte während der nächsten Winterpause.

Thomas Brenner ■

Statement

Kann man ein Spiel wie FIFA International Soccer eigentlich noch überbieten? Die Antwort ist ein klares Jein! Grafik und Sound ist bei dem Vertreter aus dem Hause Electronic Arts immer noch ungeschlagen. Beim Gameplay hingegen hat Lothar Matthäus die Nase ganz klar vorn. Atemberaubende Strafraumszenen und die dazugehörenden Traumtore sind hier ganz selbstverständlich. Wem die Spielbarkeit also wichtiger ist als das technische Drumherum, ist mit Lothar Matthäus Super Soccer am besten bedient.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 3,5 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Bomico

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	55%	88%	90%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Under a Killing Moon

Murphys

In unseren Archiven stapeln sich Dutzende von „Interaktiven Filmen", die alle keine sind. Under a Killing Moon von Access könnte sich als erstes Spiel nach Rebel Assault dieses Prädikat verdienen. Ist der Hoffnungsträger von Access reif für einen PC Games-Oscar?

Vier schimmernde CD-ROMs enthält die Under a Killing Moon-Packung. Darauf befinden sich rund zweieinhalb Gigabytes an Videos, Grafiken, Sprachausgabe- und Textdateien. Gerüchten zufolge soll sich dazwischen auch das eine oder andere Puzzle verirrt haben. Doch diese Frage kann nur ein waschechter Privatdetektiv klären. Zum Beispiel Tex Murphy, der nach dem Dritten Weltkrieg in San Francisco lebt. Dort hat er ein bescheidenes Büro in einem verruchten Glasscherbenviertel angemietet. Momentan scheint aber einfach alles schiefzulaufen: Die Aufträge halten sich in Grenzen (ehrlich gesagt ist er momentan völlig pleite), die Frauen laufen ihm scharenweise davon und sein Faxgerät hat den Geist aufgegeben. Doch dann scheint sich das Blatt zu wenden. Von einer Gräfin wird er angeheuert, um eine verschollene Statue zu finden. Auf was sich Tex Murphy da eingelassen hat, merkt er erst, als er sich plötzlich in Lebensgefahr befindet und mit den Sitten einer brutalen Sekte Bekanntschaft macht, die mit Hilfe eines Computerchips die Erde zerstören will.

Modeerscheinung

Under a Killing Moon ist ein sogenannter „interaktiver Film", was nichts anderes heißt, als daß man für viel Geld die zweite Liga von Hollywood einkauft, sie vor eine Bluebox stellt und ihre Bewegungen anschließend in eine 3D-Studio-animierte Umgebung einbaut. Sie agieren in der Rolle des Hauptdarstellers (Chris Jones) und treten neben



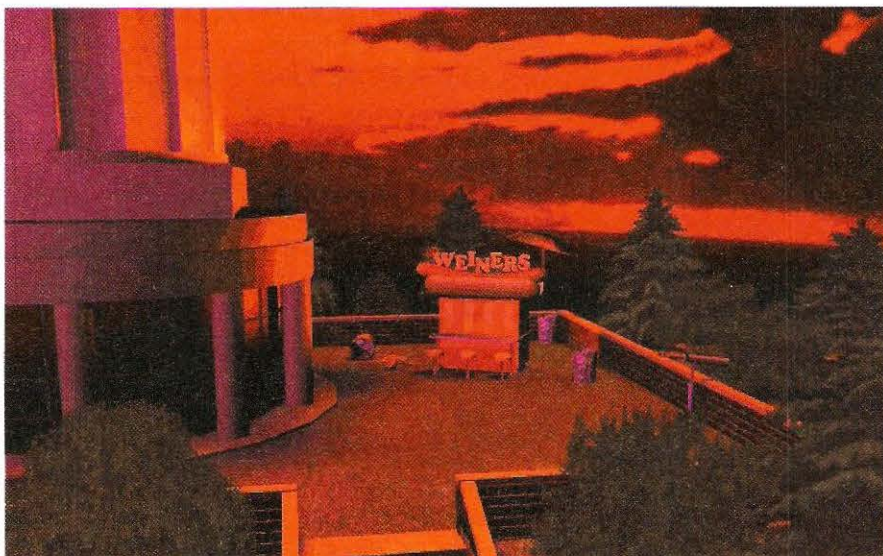
Tex Murphy in Action! Der geladene Revolver liegt geschmeidig in seiner Hand.



Bei so einem Gesichtsausdruck könnte sogar Al Bundy neidisch werden.



Nicht nur die Videosequenzen, sondern auch die Animationen können begeistern.



Gesetz

Margot Kidder (Superman I+II), Brian Keith (Hardcastle & McCormick), Russell Means (Der letzte Mohikaner) und rund 20 anderen Schauspielern auf. Bei einem Dialog wählen Sie die Fragen und Antworten aus einer Multiple-Choice-Liste und können dabei je nach Situation und Stimmung individuell reagieren. Über die Qualität der Videos kann man wirklich nicht meckern, schließlich wurden die klassischen Fehler „zu pixelig", „zu unscharf" oder „zu langsam" allesamt vermieden - die optimierte und erstaunlich flotte VESA-Grafik macht's möglich. Allerdings ziehen sich manche Gespräche wirklich über Ewigkeiten hin, in denen die Gesprächspartner über Belanglosigkeiten debattieren. Mehr als drei Stunden Film werden Ihnen im Laufe der Handlung vorgeführt.





Under a killing Moon macht rein optisch einen sehr guten Eindruck!

Neben diesem „Plaudermodus" gibt es auch noch den „Kinomodus", bei dem Sie sich völlig frei durch einen 3D-Studio-gerenderten Raum bewegen können. Wenn Sie sich z. B. in Tex Murphys Büro aufhalten, sollten Sie alle Schubladen seines Schreibtisches öffnen, einen Blick in den Papierkorb werfen und sich die Bilder an der Wand genau ansehen. Auch wenn das „Herumschweben" durch Räumlichkeiten und Hinterhöfe anfangs sehr reizvoll ist und zum Experimentieren einlädt, ist es auf die Dauer äußerst ermüdend, jede Ecke genauestens zu inspizieren.

Mängelliste

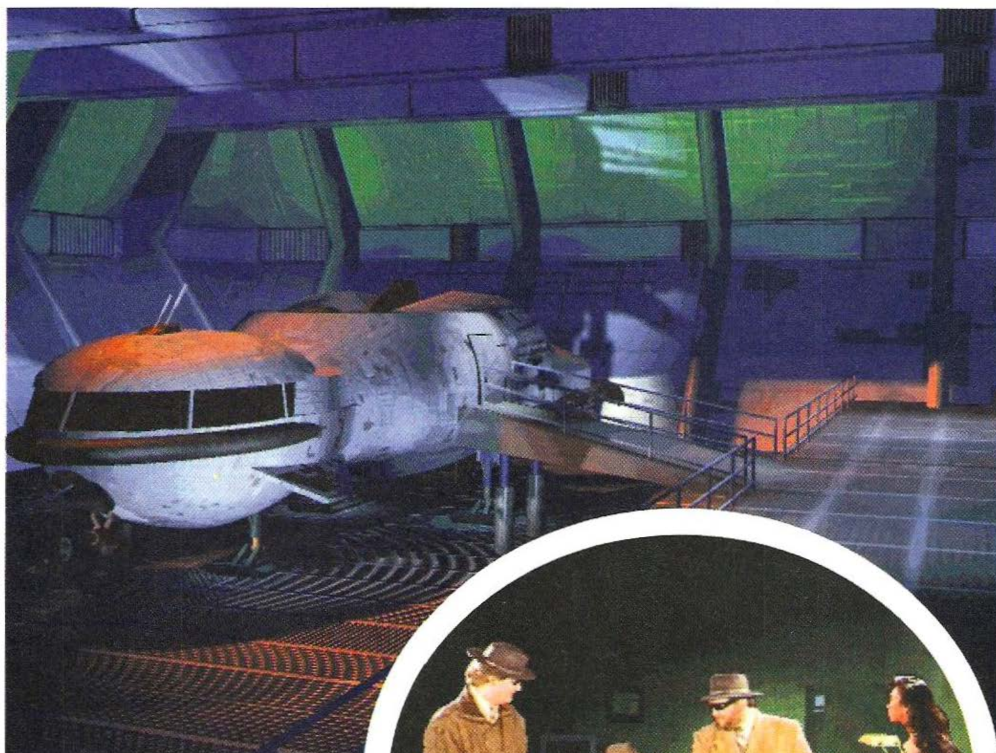
Seit Jahr und Tag predigen sowohl Redakteure als auch Kunden, daß diese häßlichen Sackgassen endlich aus den Adventures verschwinden sollen. Selbst bei den Sierra-Adventures wurden die Dead Ends mittels Continue inzwischen entschärft. Und was macht Access? Da feiert diese Untugend ein grandioses Comeback. Bei dem Dusel eines Tex Murphy wählt er von zehn Türen garantiert die einzige, die für ihn den sicheren Tod bedeutet. Das regelmäßige Speichern von Spielständen wird somit wieder zur lästigen Pflicht.
Die Werbebroschüre rühmt u. a. die „digitalisierten Audio-Tracks" - eine charmante Umschreibung für die Tatsache, daß der Sound leider nicht direkt von der CD-ROM kommt. Von einem Film (und sei er

noch so interaktiv) erwartet man normalerweise eine angemessene akustische Umrahmung. Bei Under a Killing Moon klimpert die Musik bescheiden im Hintergrund - und das ist gut so, denn der Sound ändert sich während des gesamten Spiels nur unwesentlich. Die englische Sprachausgabe ist insgesamt gesehen sehr gut verständlich, auch wenn die Schauspieler manchmal zu sehr in ein amerikanisches Provinzkauderwelsch verfallen. Glücklicherweise wurden alle Texte prima ins Deutsche übersetzt und können auf Wunsch zusätzlich eingeblendet werden. Dennoch wäre eine komplett deutsche Synchronisation wünschenswert gewesen. Das Hin- und Herwandern der Pupillen zwischen den Szenen und den Untertiteln ist extrem lästig und macht das angestrebte Kinofeeling weitgehend zunichte.
In einem PC Games-Interview (siehe Ausgabe 10/94) hat Hauptdarsteller und Regisseur Chris Jones verlauten lassen, daß sich die Häufigkeit des CD-Wechselns aufgrund der Einteilung in sieben Spieltage in Grenzen hält. Diese Aussage stimmt allerdings nur dann, wenn man die Komplettlösung kennt oder im integrierten Hilfesystem spickt. Andernfalls bleibt dem Spieler oft nichts anderes übrig, als alle Locations abzuklappern und eine Person nach der anderen zu befragen. Dabei wird man durchschnittlich alle 10-20 Minuten von der Meldung „Bitte legen Sie CD # XY ein" unterbrochen.

Nur für Einsteiger

Wem können wir Under a Killing Moon guten Gewissens empfehlen? Auf das Möchtegern-Adventure trifft wohl noch am ehesten das Attribut „kurzweilig" zu - man klickt sich halt so durch. Jeder, der schon mal einen tiefgefrorenen Hamster durch die Jahrhunderte geschickt hat oder am Spuckwettbewerb auf Dinky Island teilgenommen hat, wird über weite Strecken gnadenlos unterfordert. Andererseits gibt es auch eine Reihe von Rätseln, die mit Logik nichts mehr zu tun haben und eher in den Bereich „Reine Willkür" (siehe Police Quest) fallen.
Angesichts des bestürzenden Mangels an wirklich herausfordernden Puzzles werden sich viele rationell denkende Menschen die Frage stellen, wieso man sich unbedingt mit 486er, SVGA-Karte und Maus bewaffnen muß, um in den Genuß einer Krimikomödie à la „Nackte Kanone" zu kommen. Ein Besuch bei der Videothek um die Ecke wäre hier doch der vergleichsweise bequemere und deutlich preiswertere Weg.

Petra Maueröder ■





Futuristische Raumschiffe gehören genauso in Tex Murphys Leben (oben) wie hitzige Diskussionen mit Verdächtigen und Berufskollegen. Natürlich stilecht mit hellbraunem, abgewetztem Trench-Coat, und eine bildschöne Dame darf auch nicht fehlen (rechts).

Statement



Under a Killing Moon ist wie Zuckerwatte: Es sieht nach viel aus, aber im Inneren ist nichts weiter als heiße Luft. Vor lauter Entzücken über die 3D-Studio-Spaziergänge und die spaßigen Videos hat Access doch glatt das eigentliche Spiel vergessen. Die Abenteuer von Tex Murphy sind daher das ideale Weihnachtsgeschenk für den typischen Multimedia-Verblendeten, der schnelle Erfolgserlebnisse braucht und seinen Hardware-Park ausreizen will - nicht mehr und nicht weniger. Nach dieser leichten Enttäuschung stützen sich meine Hoffnungen auf Wing Commander 3, den Origin ebenfalls als „Interactive Movie" bezeichnet und der hoffentlich mehr Substanz zu bieten hat.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 2MB	Roland
CD 2720MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Interaktiver Film

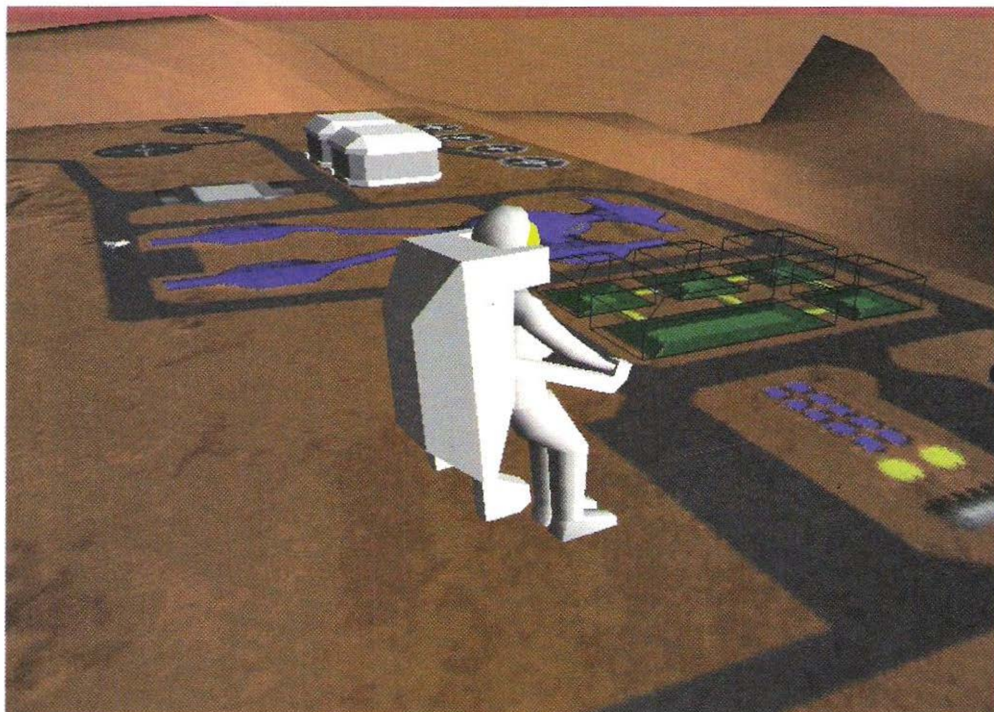


PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

HERSTELLER
Access

Microsoft Space Simulator

Microsoft´s Guide to the Galaxy



Der Egoismus mancher Menschen ist unglaublich: Bereits zum dritten Mal darf der deutsche Astronaut Ulf Merbold durch´s All schippern, während die Wartelisten mit Interessenten immer länger werden. Wenn Sie nicht warten wollen, bis man Mondflüge in jedem Reisebüro buchen kann, können Sie mit dem Space Simulator schon mal vorab neue Urlaubsdomizile begutachten.

Ein Jahr nach dem MS-Flugsimulator 5.0 hat das bewährte BAO-Programmierteam wieder zugeschlagen. Die Idee ist gar nicht mal schlecht: Wer hat nicht schon mal davon geträumt, wie Neil Armstrong anno 1969 auf dem Mondsand herumzutappen und ein Fähnchen in den Boden zu rammen? Auf den ersten Blick ähnelt das Programm seinem irdischen Verwandten wie ein Ei dem anderen. Eine Menüleiste, ein grafisch betont schlicht gehaltenes Cockpit am unteren Bildschirmrand und diverse Sichtfensterchen zum Auf- und Zuklappen - da fühlt man sich doch gleich wie zu Hause. Mit den verschiedenen Vehikeln (vom Space Shuttle bis zum Apollo Service Module) tingelt man durch den Weltraum.



Nicht nur die Benutzeroberfläche, sondern auch die Grafik sieht dem FS 5 zum Verwechseln ähnlich. Je nach Grafikkarte und MHz-Power sind Auflösungen von 320 x 400 bis 800 x 600 Bildpunkte denkbar. Natürlich sieht es toll aus, wenn man sich langsam dem Mond nähert und ringsherum die Sterne funkeln. Allerdings weicht der anfänglichen Begeisterung schnell die Erkenntnis, daß es nur sehr wenige detaillierte Lokalitäten gibt. Ganze drei Gebiete (Cape Canaveral, Mondstation, Forschungsanlage auf dem Mars) sind mit Gebäuden bestückt bzw. mit Texturen überzogen. Alle anderen Oberflächen werden bei der Ankunft einfach vergrößert und verschwimmen bei näherer Betrachtung zu einem grauen Brei. Was uns Microsoft hingegen als „Sound" andrehen will, ist gelinde gesagt eine Frechheit: Während man das Rauschen des Lautsprechers beim Start eines Shuttles gerade noch akzeptieren kann, sind die AdLib-Liedchen (Beethovens Fünfte und Strauß-Walzer - wie originell) eine Zumutung für jede Karte ab SoundBlaster aufwärts. Der Space Simulator wird mit dem MS-typischen Katastrophen-Handbuch ausgeliefert, das jeden guten Willen zum Selbststudium im Ansatz erstickt. Wie Neil Armstrong sagen würde: „Ein kleiner Schritt für mich, aber 321 Schritte im Microsoft-Handbuch". Wie dem auch sei: Aus spielerischer Sicht gibt das Programm nicht allzuviel her - es passiert halt zu wenig, als daß man sich wirklich wochen- oder gar monatelang damit beschäftigen würde.

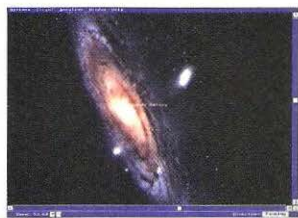
Petra Maueröder ■

Auf der Suche nach Alderaan



Mit dem Observatorium können Sie u. a. den Himmel über Berlin beobachten. Das Teleskop erlaubt eine maximal 32.767-fache Vergrößerung, so daß Sie Saturn, Jupiter und andere Himmelskörper zum Greifen nahe heranzoomen können. Den jeweiligen Standort auf der Erde oder einem x-beliebigen Planeten können Sie frei bestimmen; auf diese Weise ergeben sich faszinierende Einblicke in alle Regionen der Galaxie.











SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 10MB	Roland
MEM 550KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 160,-

HERSTELLER
Microsoft

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
60%	10%	75%	43%

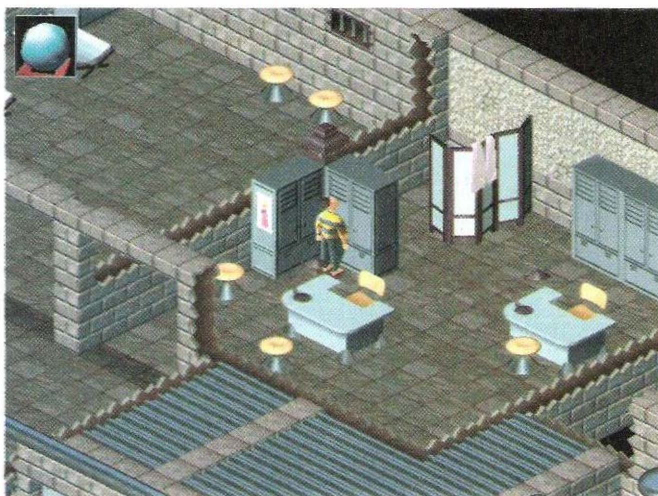
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Little Big Adventure

Ballade d´Adeline

Vor knapp einem Jahr war das Polygon-Kunstwerk Alone in the Dark 2 noch eine kleine Sensation. Gegen Little Big Adventure aus dem Hause Adeline wirkt es heute fast schon verstaubt.

Computerspieler, die vor ein paar Monaten nach einer durchzockten Nacht allein im Dunkeln durch ihre Wohnung schlichen, begegneten dabei vielleicht einer dieser furchterregenden, aggressiven Gestalten, deren Körper sich komplett aus bunten Vielecken zusammensetzte. Es war schwer genug, mit diesen Kerlen fertigzuwerden. Doch die Zeiten haben sich geändert: neue, noch weitaus raffiniertere Gegner wollen den PC-Spielern ans Leder! Neben Alone in the Dark 3 und Ecstatica macht sich auch Little Big Adventure auf, Carnby und die kleine Grace von ihrem Polygonen-Thron zu stoßen.



Nachdem Twinsen bereits mehrere Anstaltswächter überwältigt hat, findet er in diesem Raum einige nützliche Utensilien für die Flucht.

Frischer Wind

Little Big Adventure ist das erste Projekt einer französischen Software-Firma namens Adeline, die erst Anfang 1993 gegründet wurde. Trotzdem setzt sich die Adeline-Crew keineswegs aus Neulingen in der Spiele-Szene zusammen: Mehrere Mitarbeiter, darunter auch der Adeline-Chef Frédéric Raynal, waren vorher für die renommierte Spiele-Schmiede Infogrames tätig und dort maßgeblich an der Entwicklung von Alone in the Dark 1 beteiligt.

Im Gegensatz zu manch anderen Software-Firmen, die ein und dasselbe Konzept immer und immer wieder nahezu unverändert verbraten, hat man sich in Frankreich Gedanken gemacht, wie man das Spielkonzept von Alone in the Dark konsequent weiterentwickeln könnte. Infogrames und Adeline gingen dabei unterschiedliche Wege - Adelines Erstlingswerk hat den Sprung nach vorne jedenfalls erfolgreich gemeistert. Angesichts der Hintergrundgeschichte, auf der Little Big Adventure basiert, werden sich vielen anspruchsvollen PC-Spielern möglicherweise die Nackenhaare aufstellen. Man könnte wirklich glauben, sich in ein billiges 0815-Jump & Run verirrt zu haben: Twinsun, ein


Die Wachen haben stets einen lockeren Finger am Abzug. Man sollte deshalb versuchen, sich unauffällig an ihnen vorbeizuschleichen.

Planet, der von zwei Sonnen beschienen wird, ist die Heimat der menschenähnlichen Quetches und einiger weiterer Rassen. Auf der nördlichen Hemisphäre regiert ein Gewaltherrscher namens Dr. Funfrock, der den größten Teil der Bevölkerung nach Süden vertrieben hat und den verbleibenden Rest an Bewohnern brutal unterdrückt. Laut einer alten Sage wird die Gottheit Sendell irgendwann jemanden bestimmen, der die Welt von Funfrocks Tyrannei befreit. Sendells Wahl fällt natürlich auf Twinsen, die von Ihnen gesteuerte Spielfigur...

Aufstand im Spielzeugland

Spätestens nach dem aufwendig mit einem 3D-Drachenritt über wolkenverhangene Eisberge gestalteten Intro merkt der Spieler jedoch, daß seine Befürchtungen bezüglich Banalität weitgehend unbegründet waren. Die Qualität der Grafik läßt nach dem Intro nicht, wie häufig üblich, nach, sondern steigert sich sogar noch: die vielen farbenfrohen, von witzigen Gestalten bevölkerten Environments verleihen einem fast das Gefühl, sich in einem Spielzeugladen mit kleinen Holzfiguren zu vergnügen. Flüssige Animationen, eine ausgeklügelte Steuerung, viel Humor und liebevolle Gestaltung bis ins kleinste Detail tun ein übriges, damit der Spielspaß für lange Zeit nicht erlahmt.

Zu Beginn befindet sich Twinsen in einem großen Gefängnistrakt, der von der detaillierten Grafik her spontan ein wenig an das Bullfrog-Kultspiel Syndicate erinnert. Um aus seiner Zelle zu entkommen, muß Twinsen zuerst einen Wächter nach Alone in the Dark-Manier außer Gefecht setzen und sich anschließend mit einer Reihe weiterer übler Funfrock-Getreuer herumschlagen. Der Spieler beobachtet das ganze Geschehen hier und im späteren Verlauf des Abenteuers syndicate-like aus der isometrischen Perspektive.

Schritte nach vorn

Sowohl die Steuerung (siehe Kasten) als auch die Grafik können die Verwandtschaft zu Alone in the Dark nicht verleugnen. Wer jedoch glaubte, daß nach A.i.t.D. keine weitere Steigerung mehr möglich sei, sieht sich getäuscht: Viele der Game-Charaktere in LBA bestehen aus mehr als 200 Polygonen, die durchweg im SVGA-Modus

Ein quicklebendiges Kerlchen

Für die Steuerung des kleinen großen Helden Twinsen haben sich die Adeline-Programmierer einen besonderen spieltechnischen Leckerbissen einfallen lassen. Es handelt sich dabei um eine Weiterentwicklung des von Infogrames für Alone in the Dark entwickelten Systems. Wie dort hat man in LBA alle wesentlichen Aktionen mit den Cursortasten und der Space-Taste unter Kontrolle. Dazu gesellt sich jedoch nun die Strg-Taste, die dem Spieler durch vier Aktionsmodi eine Fülle neuer faszinierender Handlungsmöglichkeiten eröffnet:



Normal:
Gesteuert durch die Cursortasten, läuft unser Held ganz normal durch die Gegend und kann bei gedrückter Space-Taste Schränke, Fässer oder Mülleimer nach nützlichen Gegenständen durchsuchen, Plakate lesen oder mit anderen Charakteren sprechen.



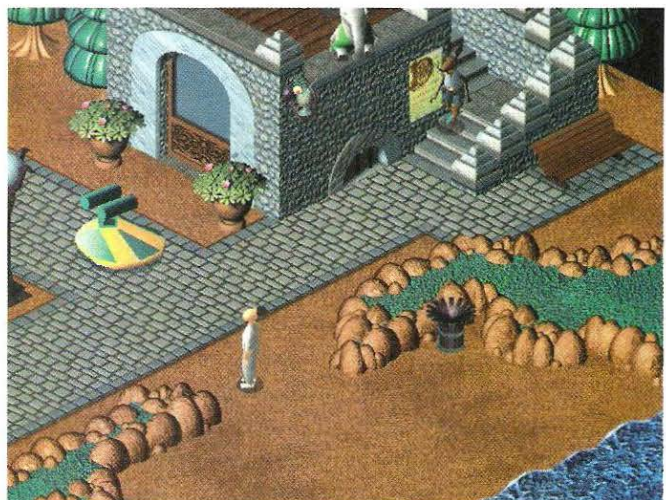
Sportlich:
Twinsen bleibt ständig in Bewegung, tänzelt auf der Stelle wie ein Leichtathlet beim Aufwärmen und erreicht sein Ziel im Sprint. Durch Drücken der Space-Taste kann er springend Hindernisse überwinden. Vorsicht: Verletzungsgefahr durch Kollisionen!



Aggressiv:
Twinsen platzt fast vor Wut und kann sich kaum beherrschen. Die Space-Taste ermöglicht es ihm, mit einem Feuerwerk aus Tritten und Schlägen mal so richtig Dampf abzulassen! In diesem Modus ist Twinsen am schwierigsten zu steuern.



Unauffällig:
Wenn es gilt, sich unbemerkt an den schießfreudigen Wachen vorbeizuschleichen oder dem Kugelhagel eines Funfrock-Roboters zu entgehen, sollte man diesen Modus wählen. Ein Druck auf die Space-Taste bewirkt, daß sich Twinsen duckt und auf der Stelle verharrt.


Hier heißt es schnell aus dem Weg und stillstehen! Wenn der Beobachtungsroboter Twinsen entdeckt, macht er kurzen Prozeß.



Auch eine gut ausgestattete Bar gibt es in Dr. Funfrocks Reich. Bei den Gästen kann sich Twinsen wertvolle Ratschläge holen.



Dieser Hasi hat´s im Kreuz. Wenn man ihm hilft, gibt´s Geld.



Die grüne Lunge von Twinsun: in dem kleinen Waldstück sollte man unbedingt den Mülleimer in Augenschein nehmen.

dargestellt werden. Trotz des ungeheuren Rechenaufwands bei SVGA erreichen die Animationen auf einem 486DX2/66 eine Geschwindigkeit von bis zu 90 Frames pro Sekunde und wirken absolut flüssig. Durch Gouraud Shading wird den Spielfiguren die Kantigkeit genommen, die für Alone in the Dark charakteristisch war - alle Formen erhalten so ein fast cartoonartiges Erscheinungsbild. Die etwas groben Bitmap-Hintergründe, die noch in Alone in the Dark Verwendung fanden, gehören nun ebenfalls der Vergangenheit an: wundervoll gerenderte Landschaften, die LBA für alle Locations bietet, lassen dem Spieler nahezu pausenlos die Augen übergehen.

Auch Musik, Sprachausgabe und Soundeffekte tragen erheblich zum Reiz von LBA bei. Besonders die Möglichkeit, sich mit anderen Charakteren zu unterhalten, ist in LBA mehr als ein Alibi-Feature, das heutzutage nun mal zu einem CD-ROM-Adventure gehört. Ein kurzes Gespräch kann Konflikte verhindern oder in vielen Situationen als „Online-Hilfe" dienen. So mancher Hase oder Elefant versorgt Twinsen nämlich bereitwillig mit nützlichen Ratschlägen.

Das Haar in der Suppe

Bei aller Schönheit und Liebenswürdigkeit von LBA - es gibt auch Momente, in denen einem der Spaß an diesem Spiel vergehen kann. Als Motivationstöter fungiert hier ein obskures Verfahren zur Abspeicherung des Spielstands. Das Programm speichert beim Betreten einer neuen Location automatisch unter dem am Spielbeginn angegebenen Namen ab. Es besteht keine Möglichkeit, den Spielstand an jeder beliebigen Stelle zu sichern. Das hat zuweilen fatale Folgen: Stirbt man in einem Level (was so selten nun auch wieder nicht vorkommt), wird man stets ein ganzes Stück zurückgeworfen. So wartet man z.B. immer wieder auf das Eintreffen des Müllautos, hört sich immer wieder die gleichen Sprüche an, bis einen bei der nächsten Location wieder das gleiche Schicksal ereilt...

Angesichts der sonstigen Qualitäten von LBA fällt dieser einzige augenscheinliche Schwachpunkt des Games jedoch gar nicht so sehr ins Gewicht. Wer ein Spiel sucht, das von opulenten Grafiken, gutem Sound, schwarzem Humor und packenden Puzzles nur so strotzt und darüber hinaus eine enorme Spieltiefe aufweist, der sollte sich Little Big Adventure unbedingt einmal anschauen!

Herbert Aichinger

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 10MB	Roland
CD 190MB	General Midi
MEM 560 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
92%	84%	81%	87%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Adeline Software

King´s Quest 7

Die verflixte Sieben

Die Lindenstraße unter den Adventures geht in die siebte Runde: Angeblich mag´s keine(r), und trotzdem wurde bis jetzt noch aus jeder King´s Quest-Episode ein Bestseller. Kann die „Märchentante vom Dienst" Roberta Williams im Sierra-Jubiläumsjahr neue Akzente setzen?

Für die einen ist es die „Krönung mit dem Verwöhn-Aroma", für die anderen das wirksamste Schlafmittel der Welt: An King´s Quest (kurz: KQ) scheiden sich die Geister. Auch wenn Sierra mit fast allen Folgen neue Grafik- und Soundstandards setzen konnte, treten sich im Adventure-Olymp die Vertreter von LucasArts und Westwood gegenseitig auf die Füße. Speziell die puzzletechnischen Absurditäten, die schmalzige Handlung sowie geist- und witzlose Dialoge kosteten den Sierra-Spielen oft die entscheidenden Prozentpünktchen. Eins vorneweg: Die drei letztgenannten Erblasten lassen sich allesamt auch in KQ 7 feststellen. Mit SuperVGA-Grafik und Windows-Komfort sollen diese Mankos zumindest teilweise kompensiert werden.

Two in One

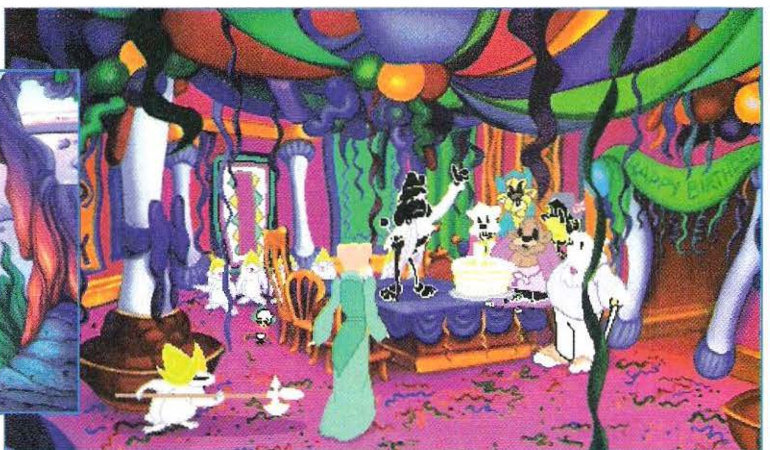
Getreu dem Grundsatz „Unter fünf Fortsetzungen kommt uns kein Hauptdarsteller davon" organisierte die Sierra-Chefin diesmal ein Revival von Queen Valanice und ihrer Tochter Rosella, die bereits in KQ 2 bzw. 4 durch EGA-Landschaften pilgern durften. Die Prinzessin hüpft im Verlauf des Intros übermütig in einen Teich und wird von einem Wasserstrudel nach unten gezogen. Ihre Mutter - fürsorglich wie sie ist - zögert nicht lange und springt hinterher, doch der mutige Einsatz wird nicht belohnt: Die beiden Damen landen in völlig unterschiedlichen Abschnitten einer Fantasywelt, in der sich u. a. ein todtrauriger Wüstengeist, vorlaute Gummihühner, ein ungehobelter Bugs-Bunny-Verschnitt, mehrere Trollkönige und ein sentimentaler Pudel tummeln. Das Adventure ist in sechs handliche Häppchen unterteilt, die von Valanice und Rosella jeweils zur Hälfte und völlig unabhängig voneinander bewältigt werden müssen. Die jüngere der beiden erwischt es anfangs am schlimmsten: Sie wird in einen Troll verwandelt und muß erst anhand einer Zutatenliste ein Gebräu mixen, um wieder ihre ursprüngliche Gestalt anzunehmen. Später nimmt sie dann den Kampf gegen eine bitterböse Fee auf und trifft erneut auf den lästigen Edgar, ebenfalls ein alter Bekannter aus dem vierten Teil.



Im letzten Kapitel kämpfen der echte und der falsche Troll-König gegeneinander. Nur Rosella kann den Schlagabtausch mit einem beherzten Eingriff stoppen.

Alice im Wunderland läßt grüßen: Viele Schauplätze sind an bekannte Märchen, Romane oder Filme angelehnt. Teils hat sich ...



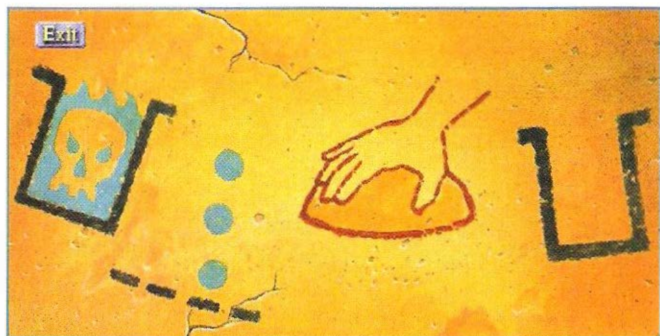


...Sierra auch am unerschöpflichen Fundus von KQ 1-6 bedient.





Alle Gegenstände des Inventorys können als gerenderte Objekte dargestellt und von allen Seiten begutachtet werden. Manche lassen sich öffnen, wie z. B. dieser Picknick-Korb. Darin befindet sich - gut versteckt - ein Samenkorn. Auch Inschriften und andere Details lassen sich auf diese Weise näher bestimmen.

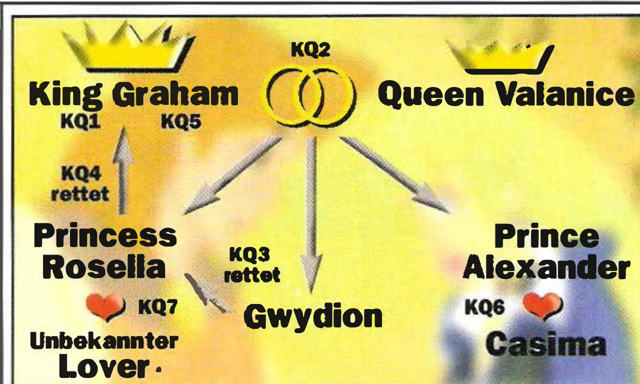


King´s Quest 7 enthält Unmengen an solchen Bilderrätseln, die Sie entschlüsseln und in die Tat umsetzen müssen.

Welcome to Tomorrow

King´s Quest 7 ist nur als CD-ROM-Version erhältlich und ab Windows 3.1 im SVGA-Modus lauffähig. Dabei läßt die sagenumwobene Game-Engine WinG erstmals in einem Adventure ihre Muskeln spielen und hinterläßt einen durchaus überzeugenden Eindruck. Dementsprechend komfortabel wurde die Benutzeroberfläche gestaltet: Nach dem Programmstart dürfen Sie sich eines der sechs Kapitel aussuchen. Anschließend wird der Bildschirm zweigeteilt: Im unteren Drittel befindet sich eine Leiste mit Inventory und einem Options-Button, den restlichen





Verliebt, verlobt, verheiratet

Damit sich auch den King´s Quest-Unkundigen die ungefähren Verwandtschaftsverhältnisse des Daventry-Clans erschließen, erläutern wir in unserem kleinen „Crashkurs", was bisher geschah: In KQ 1 besteigt der adelige Sir Graham eher per Zufall den Thron des Königreiches Daventry, weil sein seniler Vorgänger ohne Nachwuchs in Pension geht. In KQ 2 hat der Jüngling das Single-Dasein satt und heiratet nach einigen Irrwegen die liebliche Valanice. Die beiden setzen drei Kinder in die Welt: Da wäre zum einen der tugendhafte Gwydion, der am Ende von KQ 3 sein Schwesterchen Rosella den Klauen eines Ungeheuers entreißt. Die Cloudia Schiffer des Adventure-Gewerbes wiederum rettet ihrem Daddy in KQ 4 das Leben. Prinz Alexander ist der Dritte im Bunde und kommt in KQ 6 an die Reihe, wo er schließlich sein Herzblatt Cosima in die Arme schließen darf. Die fünfte und ziemlich unromantische Episode der Endlos-Serie ist wieder einmal König Graham vorbehalten. Im siebten KQ-Teil machen Mutter und Tochter notgedrungen gemeinsame Sache und teilen sich die Puzzle-Arbeit. Am Schluß - soviel sei verraten - angelt sich Rosella doch noch ihren Traumprinzen und entschwebt mit ihm auf einer weißen Riesen-Taube in den Sonnenuntergang. To be continued.
Alle sechs bislang erschienenen Folgen sind auch auf einer Sampler-CD-ROM zusammengefaßt, die vor kurzem unter dem Titel „The Editor´s Collection: King´s Quest" anläßlich des 15. Geburtstages von Sierra On-Line veröffentlicht wurde.

Statement



King´s Quest 7 ist ein ganz schöner Brocken: über 80 Utensilien, Schauplätze en masse, famose Grafik, Sprachausgabe und ein beeindruckender Soundtrack zeugen von dem immensen Aufwand, den Sierra zur Sanierung des angekratzten Image betrieben hat. Dem Anspruch „Adventure für die ganze Familie" wird das Daventry-Rührstück allerdings nicht gerecht: zwar zieht die märchenhafte Story sowohl das jüngere als auch das ältere Publikum magisch an, jedoch muß man bei manchen Rätseln so schnell reagieren, um zum Erfolg zu kommen, daß gerade Kinder völlig überfordert sind. Erwachsene, für die Märchen über all die Jahre nicht an Faszination verloren haben, gibt es wohl momentan kein besseres Produkt.

Die Grafiker haben ganze Arbeit geleistet: Die handgemalte SuperVGA-Grafik sieht einfach umwerfend gut aus und kann bei entsprechender PC-Power auch stufenlos gescrollt werden (links, unten).









Kitsch komm´ raus: Das Intro und die Schlußsequenz liegen als pixelige AVI-Dateien vor, die Sie sich auch mit dem Media Player ansehen können.

Platz belegt das Grafikfenster. Die Steuerung wurde nochmals vereinfacht und entspricht inzwischen fast den Kyrandia-Gepflogenheiten: Der Mauscursor, ein Zauberstab, leuchtet auf, wenn er in die Nähe eines ansprechbaren Wesens oder auf einen interessanten Gegenstand bugsiert wird. Per Klick wird die jeweils naheliegendste Aktion ausgeführt.

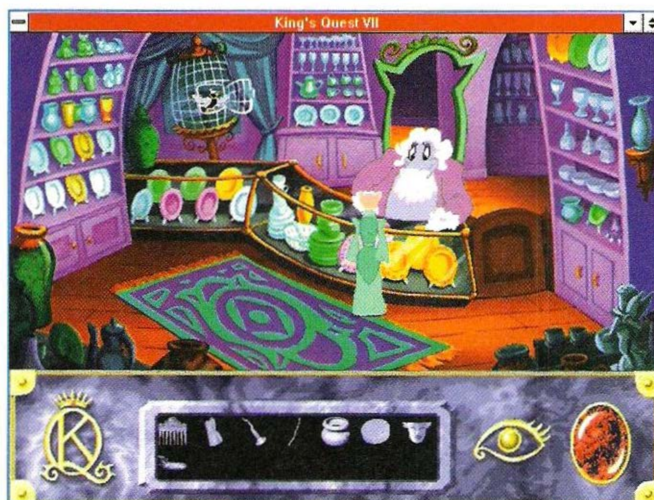
Perfektion bis ins Detail

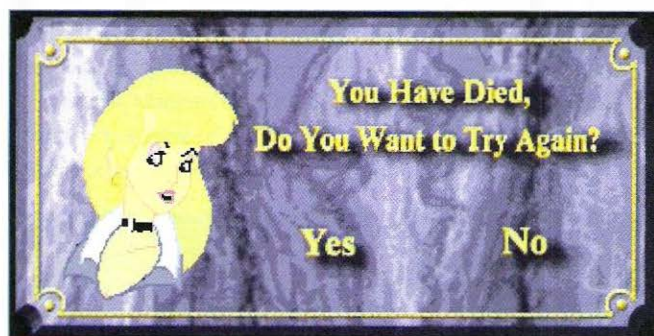
Die SuperVGA-Grafik unterscheidet sich kaum noch von einem Zeichentrickfilm. Die handgemalten 256-Farben-Kulissen und virtuosen Animationen bewegen sich zeitweise auf Disney-Niveau - Rosella könnte glatt die Zwillingsschwester von Cinderella sein. 486 DX/2- und Pentium-PCs kommen dabei problemlos mit dem optional zuschaltbaren Scrolling zurecht. Ebenfalls von gewohnt hoher Sierra-Qualität sind die Kompositionen im allgemeinen und die phantastische Musical-Titelmelodie im besonderen.

Bei King´s Quest 7 verunziert keine einzige Silbe Text mehr den Bildschirm. Stattdessen machen sich die Figuren mit gut verständlicher englischer Sprachausgabe bemerkbar. In der geplanten Umsetzung für den deutschen Markt werden alle Texte synchronisiert. Diese Aufgabe übernimmt dankenswerterweise die französische Sierra-Tochterfirma Coktel Vision, die sich ja bereits mit den irrwitzigen Goblins-CD-ROMs einen Namen gemacht hat.

Das Warten auf die komplett übersetzte Fassung lohnt sich also auf jeden Fall.

Petra Maueröder ■





In der Hauptstadt von „Nonsense Land" können Sie mehreren Shops einen Besuch abstatten (oben). King´s Quest VII gibt genauso wie Kyrandia 3 dem Spieler die Möglichkeit, ein Puzzle mehrmals auszuprobieren (unten).

Zu Beginn des zweiten Kapitels landet Rosella im Land der Trolle und verwandelt sich dort in ein solches Geschöpf.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
VGA	Maus ●
● SVGA	Joystick
486 er	EMS
486 er	AdLib ●
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 0,5MB	Roland ●
CD 629MB	General Midi ●
MEM540 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
88%	90%	78%	88%

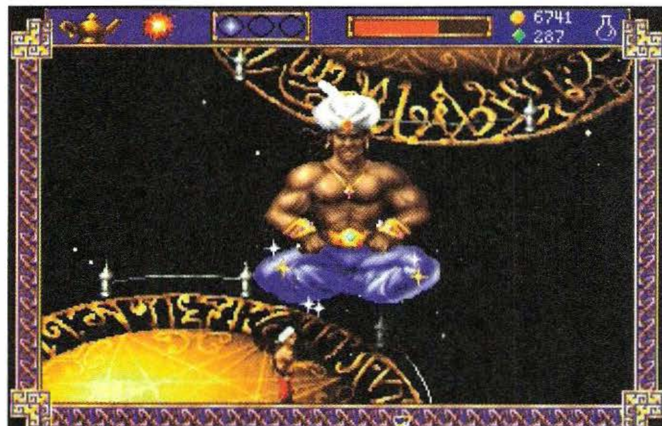
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Sierra

Al Qadim - Der Fluch des Dschinn

Teutonenturban

Allah sei Dank - Al Qadims Teppichhöker, Kameltreiber und Kalifen feilschen, verfluchen und prophezeihen jetzt in sauberem Deutsch.



Im orientalischen Zaratan floriert das Unternehmen des Al-Hazrad-Clans. Dessen Flaschengeist bläst der eigenen Handelsflotte Wind in die Segel und hängt damit die Konkurrenz ab. Bald toben jedoch Intrigen zwischen den Clans, Monsterhorden ziehen durchs Land und eine Prinzessin verschwindet. Im Bemühen um die Aufklärung des Ränkespiels steuert man den Sohn der Al-Hazrads aus einer Schräg-oben-Perspektive. Im Gespräch mit anderen Charakteren wählt der Held zwischen mehreren Antworten, die über den Fortgang der Handlung entscheiden. Im Echtzeitkampf greift der Recke dagegen zu Krummsäbel, Schleuder oder magischen Mondsteinsplittern; Faszinierend ist die große Handlungsfreiheit, die es dem Spieler überläßt, einem Kalifen unterwürfig zu schmeicheln oder ihn mit frechen Sprüchen zu foppen. Die Handlung verheimlicht dazu bis zuletzt die Identität des wahren Bösewichtes - gerade deswegen brilliert der Plot von Al Quadim in deutscher Sprache noch mehr. Puzzle-Masochisten wird das Turban-Abenteuer allerdings mangels harter Rätsel weniger herausfordern.

Christoph Holowaty ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 20MB	Roland
CD 20MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
76%	83%	75%	79%

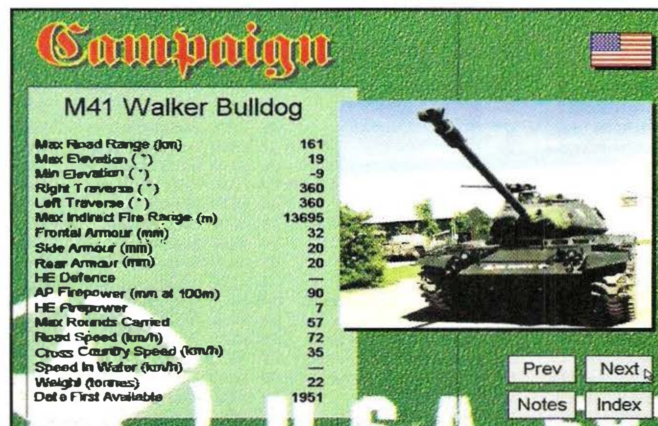
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
SSI

Campaign

Ausgebombt

Als Campaign vor wenigen Wochen als Disk-Version erschien, konnten selbst fanatische Strategiespieler nicht viel damit anfangen.



Der Aufbau war zu durchsichtig und die Missionen zum größten Teil sehr einschläfernd. Empire sollte aber wissen, daß ein Spiel nicht besser wird, wenn man es mit viel überflüssigem Plunder „aufwertet". Die Campaign-Schachtel sollten Sie nie ohne Schutzhelm öffnen, denn neben der CD-ROM poltern Ihnen mehrere Landkarten, Propaganda-Poster, -Postkarten und Zeitungsnachdrucke entgegen. Das grafisch völlig veraltete Strategiespiel rund um den Zweiten Weltkrieg kann gegen aktuelle Vertreter dieses Genres keinen Blumentopf mehr gewinnen, auch wenn dem Kunden 25 „extra grueling missions" und ein „einzigartiger" Kartengenerator versprochen werden. Um das unveränderte Campaign-System wurden einige multimediale (?) Erweiterungen gestrickt: Eine digitalisierte Normandie-Karte und 250 Fotos von Panzern, Flugzeugen usw. sind ebenso auf der Silberscheibe vertreten wie ein Hypertext-Programm, das die gesamte Story von 1938-1945 zum besten gibt. Der Multimedia-Aspekt beschränkt sich auf nicht enden wollende Bildschirmseiten zum Vor- und Zurückblättern sowie einige Schwarzweißfotos.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 0MB	Roland
CD 48MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
35%	20%	50%	46%

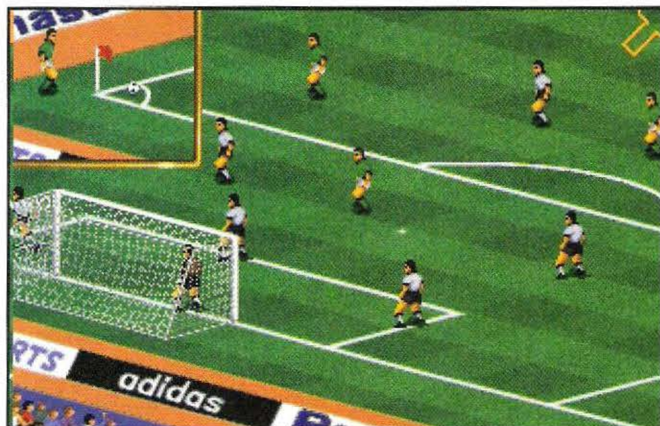
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Empire

FIFA Soccer

Modern Talking

Vergessen Sie Rubenbauer, Beckmann, Töpperwien und Co.: Der Kommentator der FIFA Soccer-CD-ROM steckt sie alle in die Tasche.



Tony Gubba heißt der engagierte Reporter, der die Matches enthusiastisch („It´s incredible!") kommentiert. Im Gegensatz zu den Standardfloskeln von RTL-Überläufer Marcel Reif (siehe Anstoß WM-Edition) passen die Statements wirklich 100% zum aktuellen Geschehen. Das verleiht dem ohnehin schon spannenden Fußballspiel noch mehr Rasanz, denn das fleißige Plappermaul Gubba hat jeden Spielernamen der acht Teams im Gedächtnis - und gibt diese auch zum besten! Auf der CD-ROM befindet sich außerdem ein nützliches Utility, mit dem man die Spielernamen sämtlicher Kader editieren kann. Nicht der Rede wert ist hingegen das spartanische Intro (Kamerafahrt von der Kabine ins Stadion), das vor allem durch die Milchglas-Optik und seine Kürze besticht. Der restliche Platz auf der Scheibe wurde mit 11 Bonus-Audiotracks aufgefüllt.
Ein Umstieg von der Disketten- auf die CD-ROM-Version lohnt sich allein wegen der akustischen Neuerungen nicht. Wer sich bislang vor der Anschaffung der z. Zt. besten Fußballsimulation gedrückt hat, sollte nun endlich zuschlagen.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 5MB	Roland
CD 45MB	General Midi
MEM 580 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	85%	80%	90%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Electronic Arts

Eight Ball Deluxe

Zugabe!

Die seit über einem Jahr erhältliche Edel-Flippersimulation Eight Ball Deluxe wurde auf CD-ROM gepreßt - nur der Hersteller weiß, warum.



Warum sollte man sich für einen einzelnen PC-Flipper entscheiden, wenn man für das gleiche Geld auch eine CD-ROM-Kollektion mit acht hervorragenden Flippern bekommen kann? Wenn Sie die Kugel mit hochauflösenden SuperVGA-Bumpern in die Ballfallen schnalzen möchten und großen Wert auf eine möglichst realitätsgetreue Umsetzung eines Bally-Pinball-klassikers legen, kommen Sie an den AMTEX-Simulationen nicht vorbei. Gegenüber der Diskettenversion hat sich erstaunlich wenig geändert. Das detaillierte und bis in kleinste Details nachgeahmte Spielfeld erstrahlt in 256 brillanten Farben und kann wahlweise in den VGA/SVGA-Modi 320 x 240, 640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte betrieben werden, wobei entweder sanft gescrollt wird oder der gesamte Tisch immer im Blickfeld bleibt. Leider wurde das Medium CD-ROM nicht ausgenutzt, da es einerseits keine Bonus-Soundtracks gibt und sich zum anderen keinerlei Verbesserungen an der stupiden Musik feststellen lassen. Nur für Fans empfehlenswert!

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 3 MB	SoundBlaster
HD 3MB	Roland

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING

Flipper-Sim.

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	40%	80%	65%

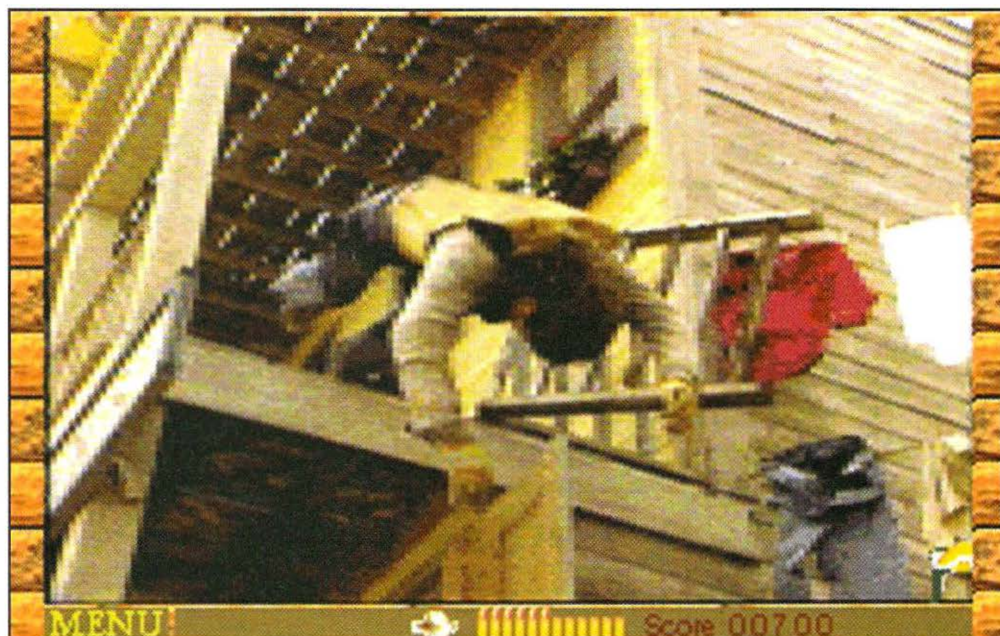
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Amtex/Vertigo

Mad Dog 2: The Lost Gold

Western von gestern

Nicht nur die Amigos von Obergauner Mad Dog sind dem Goldrausch verfallen, sondern auch die Produzenten der Mad Dog-Serie.



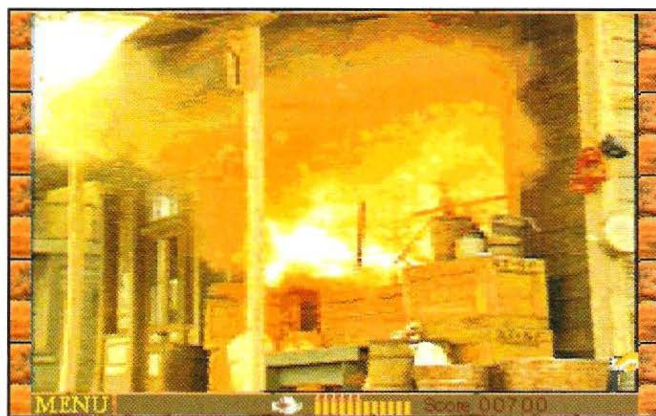
Der Erfolg des ersten Teils ermöglichte einen Nachfolger, der noch professioneller aussieht als sein ohnehin schon sehr ansehnlicher Vorgänger. Das Spielprinzip hat sich hingegen nicht verändert: Noch immer besteht Ihre einzige Aufgabe darin, jeden auf dem Bildschirm sichtbaren Bösewicht mit einer blauen Bohne umzulegen. Hinter Felsen und an den Fenstern von Gebäuden tauchen unvermittelt Cowboys, Indianer und Gringos auf, die Ihnen offensichtlich nach dem Leben trachten. Wenn Sie schnell genug mit dem Mauscursor (sinnigerweise eine Hand, die einen Revolver hält) zielen und abdrücken, bricht der Gegner mausetot zusammen. Sollten Sie ein-

mal zu spät und somit den kürzeren ziehen, machen Sie Bekanntschaft mit dem Totengräber. Anfangs sind Sie mit drei Leben ausgestattet, die aber so gut wie keine Bedeutung haben. Zum einen darf man dank einer Continue-Funktion nach dem dritten Ableben weitermachen, zum anderen kann jeweils ein Spielstand auf Festplatte gesichert werden. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen bei Mad Dog 2 für Chancengleichheit, so daß auch Greenhorns mitklicken können.

Trio mit vier Fäusten

Diesmal dürfen Sie sich für einen von drei Wegbegleitern entscheiden, die Ihnen auf der Suche nach dem verlorenen Goldschatz behilflich sind. Da wäre zum einen der Indianer Shooting Beaver, dem Sie zunächst einmal das Leben retten müssen, dann das Westerngirl Buckshin Bonnie und schließlich der pokernde „Professor". Je nachdem, wen Sie mitnehmen, verläuft die Story anders. Allen gemeinsam ist die filmreife Vorstellung der agierenden Schauspieler und Profi-Stuntmen. Trotz der astreinen Präsentation: Langfristig gesehen ist Mad Dog 2 genauso wie seine artverwandten Kollegen (z. B. Who shot Jonny Rock?) ein ziemlicher Rohrkrepierer. Schon nach wenigen Stunden haben Sie alle Szenen gesehen und jedem Schurken mindestens eine Kugel verabreicht.

Petra Maueröder ■



Die Special Effects von Mad Dog 2 können sich sehen und hören lassen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 1 MB	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 478 MB	General Midi
MEM 512 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



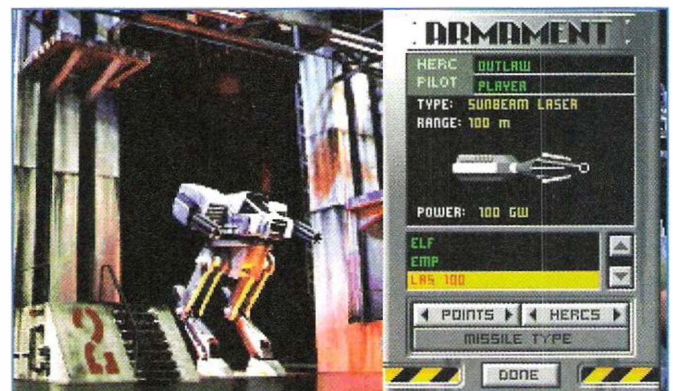
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-
HERSTELLER
American Laser Games

Metaltech: Earth Siege

BattleTech trifft Terminator

Robotersimulationen sind zur Zeit offenbar die ganz großen Renner im Softwaregeschäft. Während die versammelte BattleTech-Gemeinde seit nunmehr über einem Jahr auf Activisions Mechwarrior 2 wartet, stricken verschiedene Softwarefirmen an ihren eigenen Versionen des Themas. Unter der Überschrift Metaltech erscheinen nun von Dynamix kurz hintereinander gleich zwei Programme, Earth Siege und Battledrome (Test Ausgabe 2/95), in denen Sie ins virtuelle Cockpit eines Kampfroboters steigen können.

Für die Hintergrundgeschichte von Earth Siege hat man sich kräftig bei den Terminator-Filmen und FASAs BattleTech-Universum bedient: irgendwann in ferner Zukunft gelingt es dem Menschen, einen Chip zu erschaffen, der in der Lage ist, selbständig zu lernen und echte Intelligenz zu entwickeln. Auf dieser Basis entsteht eine Armee von Cyborgs, die vom Militär dazu eingesetzt wird, die neu entwickelten Kampfroboter (hier heißen sie HERCS) von ihrer letzten verbleibenden Fehlerquelle zu befreien: dem menschlichen Piloten.



Vor jedem Einsatz darf der HERC selbst bewaffnet werden (oben). Stimmungsvolle Grafiken verkürzen die Nachladezeiten (unten).



Als die Kämpfe um die neue Technologie eskalieren und die Armeen der Welt im atomaren Feuer vergehen, nehmen die Cyborg-Einheiten ihr Schicksal selbst in die Hand und erklären die Menschheit zu ihrem Feind, der mit allen Mitteln vernichtet werden muß. Bevor sich die verbliebenen Menschen der neuen Bedrohung stellen können, haben die Cyborgs mit ihren HERCS den Widerstand gebrochen und die Kontrolle über die Erde übernommen. Nur ein paar Rebellenstützpunkte leisten noch verzweifelte Gegenwehr mit von Menschen gesteuerten HERCS, die aus den Überresten vergangener Schlachten notdürftig zusammengeflickt wurden. Seit über zwanzig Jahren tobt nun schon der schier aussichtslose Krieg gegen die Maschinen, in dem jetzt auch Sie als Pilot Ihren Beitrag zum Überleben der menschlichen Rasse leisten können.

Statement



Dynamix hat es tatsächlich geschafft, sogar einen hartgesottenen BattleTech-Fan wie mich zu überzeugen. Abwechslungsreiche Waffen und Mechmodelle sowie ein ausgezeichnetes Gameplay machen Earth Siege zum Referenzprodukt für diese Sparte. Mit dem hohen Schwierigkeitsgrad und einem kleinen Schuß Strategie hält die Motivation bei Earth Siege lange an.

Das Ziel dieses HERCS ist das Hauptquartier der menschlichen Rebellen. Im Bravo Sektor: Vor allem die Farbgebung kann bei diesen Szenen begeistern.





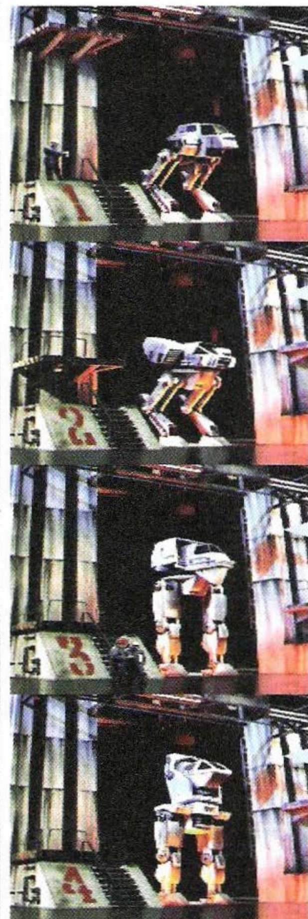
Das Mission-Briefing fällt bei Earth Siege ausgesprochen üppig aus. Über zahlreiche Funktionen lassen sich zusätzliche Informationen abrufen.

Heavy Metal

Um es gleich vorneweg zu sagen, Dynamix hat mit Earthsiege einen echten Hit abgeliefert. Je nach Lust und Laune steht ein ausgedehnter Karrieremodus, eine Reihe von Einzelmissionen und die Möglichkeit, sofort ins Kampfgeschehen einzusteigen, zur Wahl. Während die Einzelmissionen und der Schnelleinstieg hervorragend dazu geeignet sind, zwischendurch mal etwas Dampf abzulassen, sollten Sie sich für den Karrieremodus etwas mehr Zeit nehmen. Fehlgeschlagene Missionen führen hier nämlich neben einem ordentlichen Rüffel von Ihrem Vorgesetzten auch dazu, daß die folgenden Einsätze unter Umständen ein gutes Stück schwerer werden, wenn beispielsweise nicht genügend Material zur Reparatur Ihrer HERCS geborgen werden konnte. Im Laufe der Zeit entwickeln beide Seiten größere und stärkere Robotermodelle: die neue Waffentechnologie der Rebellen basiert hauptsächlich auf erbeuteten gegnerischen Waffensystemen, und so hinkt Ihr Ausrüstungsstand in der Regel dem der Cyborgs hinterher. Außerdem können die Maschinen wesentlich mehr Material in die Schlacht werfen, also sollten Sie darauf vorbereitet sein, die meiste Zeit gegen eine große Übermacht anzutreten.

Das eigentliche Simulationsmodul von Earth Siege kann sowohl mit einer sehr ansehnlichen Grafik als auch mit relativ gutem Sound und einer „realistischen" Steuerung des eigenen HERCS aufwarten. Auf der höchsten Detailstufe der Grafik

Die HERC-Modelle



Roadrunner: Der schnellste HERC der Rebellen, am besten für Aufklärungszwecke einsetzbar.

Patriot: Schwerer Kampf-HERC mit noch stärkerer Panzerung und Bewaffnung als der Tomahawk.

Outlaw: Ähnliche Rolle wie der Roadrunner, kann aber unterwegs auch kleinere Scharmützel überstehen.

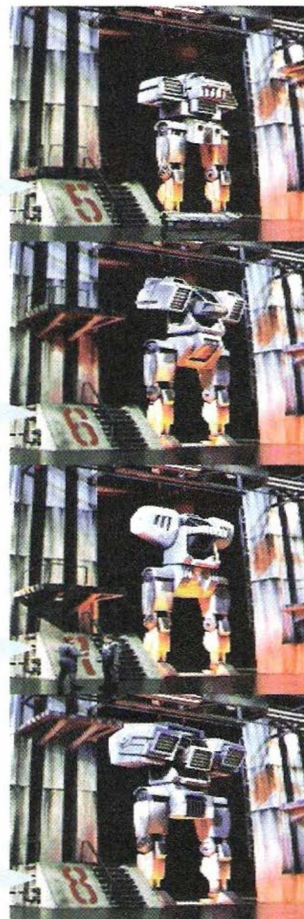
Rhino: Ausgezeichnete Feuerkraft durch sieben frei belegbare Hardpoints, leider etwas schwerfällig.

Raptor: Doppelt so schwer wie der Roadrunner, mit guter Manövrierfähigkeit und Feuerkraft.

Samson: Der zweitschwerste HERC der Rebellen. Mit starken Schilden und Panzerung lange einsatzbereit.

Tomahawk: Mit einem Waffenpod mehr als der Raptor gut als mittlerer Angriffs-HERC zu gebrauchen.

Colossus: Mit über 80 Tonnen kann es der Colossus auch mit den schwersten Cybrid-HERCS aufnehmen.



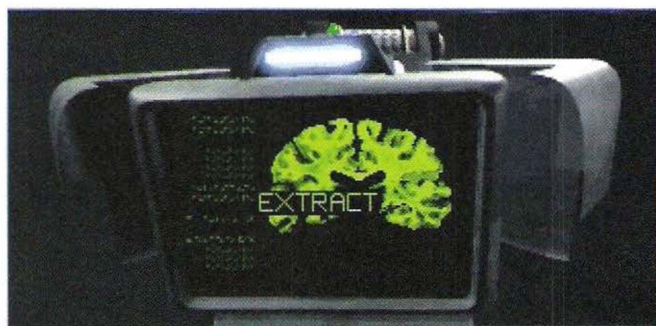
Die Waffensysteme



Scorpion/Cobra/Atlas ATCs: Autokanonen bieten gute Reichweite mit entsprechender Durchschlagskraft, sind jedoch munitionsabhängig.
Electron Flux: Gewaltige Durchschlagskraft, geringe Reichweite.
EM Pulse Cannon: Entlädt gegnerische Schilde.
Sunbeam/Skyfire/Starburst Lasers: Wie auch die Autokanonen, gibt es Laser in drei Größen. Ihr Hauptvorteil liegt in der Munitionsunabhängigkeit.
Particle Beam: Noch stärker und weitreichender als Laser.
ECM Jammer Pod: Zum Stören gegnerischer Raketen.
6/8/10er Missile Array: Die Raketenlafetten lassen sich je nach Einsatz mit vier Raketentypen laden.

(die übrigens erst bei mehr als 4 MB RAM aktiviert werden kann) sind alle Oberflächen der HERCS mit herrlichen Bitmaps belegt, doch auch wenn Sie nur über 4 MB verfügen, ist die Grafik ein Augenschmaus. So prasseln beispielsweise von getroffenen HERCS Panzerungssplitter zu Boden, nach kritischen Treffern verkündet eine Rauchfahne aus dem Torso des HERCS das Dahinscheiden von internen Systemen, und die Beine von zerstörten Maschinen laufen meist noch wie kopflose Hühner einige Schritte weiter, nachdem die Explosion des internen Fusionsreaktors bereits den kompletten Torso zerstört hat. Jeder Körperteil der gegnerischen Roboter läßt sich ganz gezielt anvisieren und unter Beschuß nehmen, so daß Sie beispielsweise einen HERC außer Gefecht setzen können, indem Sie ihm ein Bein wegschießen. Die Überreste werden nach dem Gefecht geborgen und zur Reparatur und Aufrüstung der Rebellen-HERCS verwenden.
Zur Steuerung des Roboters wird praktisch jedes bekannte System unterstützt, insbesondere der Flightstick Pro sowie die komplette Reihe der Thrustmaster-Produkte, vom Joystick über den Schubregler bis hin zu Ruderpedalen. Der reguläre Joystick ist mit zwei verschiedenen Modi belegt, zwischen denen durch einen Druck auf den zweiten Joystickknopf hin- und hergeschaltet wird. Im Bewegungsmodus läßt sich der HERC nach rechts und links drehen sowie beschleunigen und abbremsen, im zweiten Modus wird auf die Steuerung des Oberkörpers des HERCS umgeschaltet, so daß Sie genauer zielen können. Neben gegnerischen HERC-Einheiten machen Ihnen in manchen Szenarien auch Geschütztürme, spinnenartige Laufminen und äußerst lästige Fluggeräte das ohnehin nicht einfache Rebellenleben noch schwerer, doch mit einiger Übung kann man auch diesen Gefahren begegnen. Ein separat erhältliches Speechpack (das bei der CD-Version gleich integriert sein soll) verleiht Vorgesetzten und Einheitskameraden gut verständliche Sprachausgabe.

Martin Müller ■



Dieses Monitorbild zeigt den Querschnitt eines Androiden-Gehirns.



Als erfolgreicher HERC-Krieger muß man sich auf allen Territorien behaupten. Hier sehen Sie eine Eis- (oben) und eine Wüstenwelt (unten).



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 23MB	Roland
MEM 4KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Dynamix

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	75%	77%	86%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Lords of the Realm

Strategie Light

Finden Sie auch, daß das Mittelalter eine der faszinierendsten Epochen der Geschichte war? Sind Sie außerdem der Meinung, daß Hardcore-Strategiespiele oft zu „trocken" geraten sind, um noch Spaß zu machen? Dann hat Ihnen das neue Ritter-Epos aus dem Hause Impressions einiges zu bieten.

Lassen wir uns ins 13.Jahrhundert entführen! Damals hatten wir ein Heiliges Römisches Reich Deutscher Nation, das in eine Unzahl von Fürstentümern zersplittert war. Normalerweise wachte ein Deutscher Kaiser über die Landesherren, doch bei Spielbeginn von Lords of the Realm ist der Thron verwaist. Jetzt liegt es an Ihnen, zu beweisen, daß Sie fähig genug sind, um sich am Ende zum neuen Herrscher küren zu lassen. Zahlreiche Konkurrenten und unvorhersehbare Naturereignisse stellen Sie bei Ihrem Unterfangen auf eine harte Probe.

Historische Schlamperei

Man fühlt sich in seine Schulzeit zurückversetzt: Ritter, Bauernaufstände, Epidemien, Dreifelderwirtschaft - all die Schlagwörter aus dem Geschichtsbuch tauchen in Lords of the Realm wieder auf. Ärgerlich ist nur, daß auch die Spieledesigner sich offensichtlich ganz auf vage Erinnerungen an den Geschichtsunterricht verlassen haben. Es fängt schon damit an, daß man in benachbarten Territorien auf Burgen namens Caerphilly oder Caernarvon stößt. Caernarvon ist übrigens die Burg, in der man 1969 Charles zum Prinzen von Wales krönte. Der Verdacht liegt nahe, daß man bei der Erstellung der deutschen Programmversion lediglich die Karte des Reiches geändert hat. Alle anderen Fakten beziehen sich auf die Geschichte Großbritanniens.



Friede, Freude, Eierkuchen: Noch geht es unseren Untertanen blendend!

Kurzweil garantiert

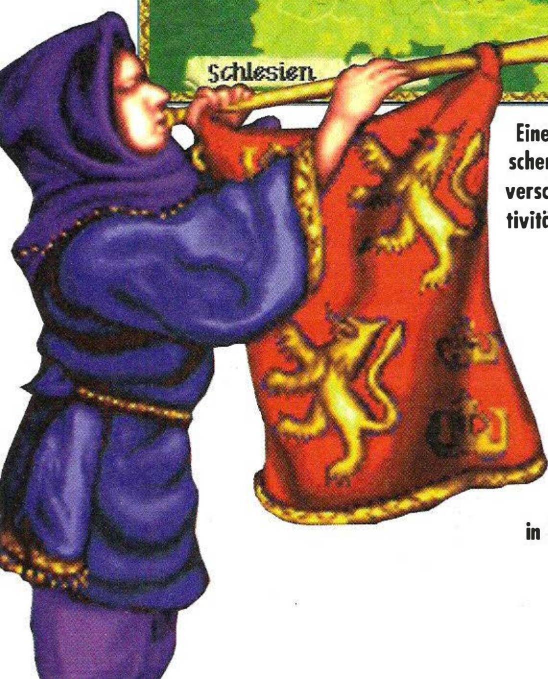
Trotzdem: L.o.t.R. macht einfach Spaß. Bis zu sechs Spieler können sich am mittelalterlichen Machtkampf beteiligen, auch Modem-Süchtige kommen auf ihre Kosten.

Man darf Burgen bauen und belagern, Armeen befehligen, Handel treiben, Felder bestellen und Viehzucht betreiben. Und das von Anfang an: man befindet sich sofort mitten im Spielgeschehen. Die unspektakuläre, aber dennoch reizvolle Grafik und das extrem benutzerfreundliche Interface tragen dazu bei, daß sich der Spieler sehr bald zurechtfindet. Bei all den gebotenen Optionen bleibt Lords of the Realm überschaubar und garantiert gerade deshalb lockere, aber nicht anspruchslose Unterhaltung.

Herbert Aichinger ■



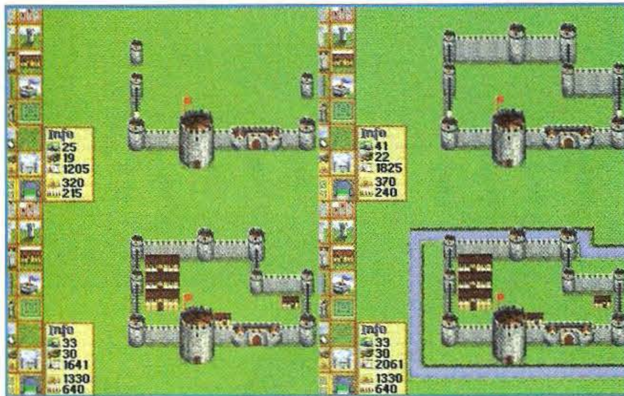
Eine Karte des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation verschafft Übersicht über die Aktivitäten der Nachbarstaaten.



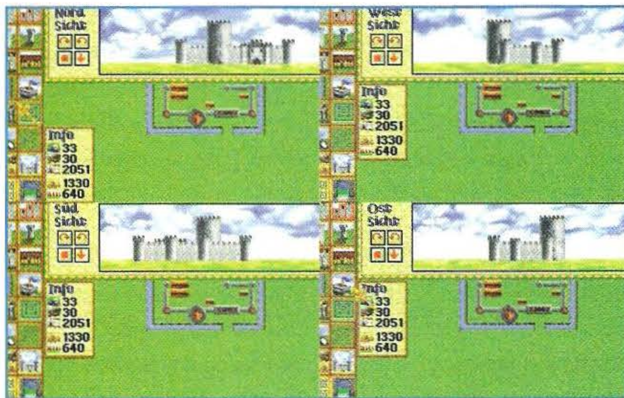


Der Einkauf von Bier kann in Krisenzeiten das Volk etwas besänftigen.

Burgen im Baukastensystem

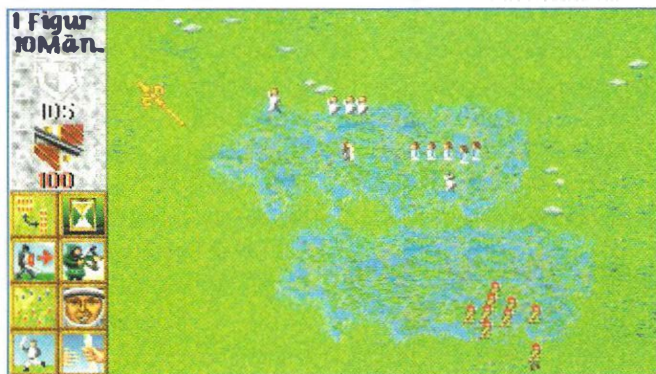


Die Bestandteile seiner Burg wählt man bequem aus dem Menü aus, kombiniert sie auf dem „Bauplatz" miteinander und umgibt das Ganze mit einem sicheren Wassergraben.



Jederzeit kann man sein Bauwerk von allen Seiten bewundern.

Hier tobt eine erbitterte Pixelschlacht mit den Truppen eines Nachbarstaates.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
286 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Impressions

RANKING



Spieleranzahl	1-6
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Novastorm

Abschußkandidat

Die CD-ROM-Shoot ´em Up-Familie von Psygnosis hat Zuwachs bekommen. Kann Novastorm verlorenen Boden gutmachen oder floppt es wie der Vorgänger Microcosm?

Maulende Ehefrauen und besorgte Eltern haben's ja schon immer gewußt: Computer sind der Untergang der Zivilisation! Auch wenn viele „Unerlaubte Schutzverletzung"-Geschädigte schon heute von dieser These überzeugt sind, bricht das ultimative Chaos erst im 22. Jahrhundert über die Menschheit herein - zumindest nach der Vision des äußerst kreativen Storyboard-Schreibers von Psygnosis: Der superschlaue Computer Scarab X, der alle Vorgänge auf dem blauen Planeten kontrolliert, scheint plötzlich verrückt zu spielen. Mit seiner bis an die Zähne bewaffneten und technologisch überlegenen Armee will er ein bißchen Revolution spielen und greift den völlig verdutzten Homo Sapiens an. Novastorm ist ein klassisches Ballerspiel mit allen Finessen, dessen zehn Levels mit leckeren Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Der sich aufdrängende Vergleich mit Rebel Assault mag zwar einigen PC-Rebellen sauer aufstoßen, aber die vielen Gemeinsamkeiten zu diesem Massenartikel sind doch sehr auffallend: Sie sehen Ihren Scavenger 4 immer von hinten und lenken ihn durch eine fix und fertig generierte Umgebung, d. h. Ihre Flugbahn ist in etwa vorgegeben und wird nicht individuell berechnet. Schauplatz des Dauerfeuer-Spektakels sind mehrere Gestirne des Bodor-Systems, darunter ein Vulkan-, Wüsten- sowie ein Eisplanet. Die Steuerung erfolgt wie gehabt per Joystick oder Tastatur, wobei Sie freie Auswahl bei der Belegung mit Spezialfunktionen haben. Nach dem Genuß des Intros (erstklassige Sprachausgabe, gute Videoqualität, ansehnliche Animationen) starten Sie durch: Mit Steuerknüppel oder Cursortasten weichen Sie eventuellen Hindernissen aus und vermeiden möglichst die Berührung des Bodens oder der Wände. Nonstop brettern ganze Regimente an feindlichen Raumschiffen von allen Seiten heran, die man vorzugsweise mit der eingebauten Bordkanone zerbröselt. Für jeweils eine komplett abgeschossene Gruppe gleichartiger Vehikel erscheint ein Gold-, Silber- oder Bronze-Taler, den Sie einfach aufsammeln. Je mehr Feinde in einem Feuerball aufgehen, desto mehr Souvenirs und desto bessere Waffensysteme (insgesamt zehn verschiedene) stehen zur Verfügung. Gegenüber Microcosm hat Novastorm vor allem optisch und akustisch





Die Zwischensequenzen sind Bestandteil der nicht gerade aufregenden Story.





Beim Flug durch das Asteroidenfeld müssen Sie außerdem die herumschwirrenden Feinde im Auge behalten.

deutlich mehr auf dem Kasten. Die exquisite und farbenprächtige 3D-Grafik sieht toll aus und ist selbst auf herkömmlichen 486ern sehr schnell. Überrascht hat uns zudem der prägnante und variantenreiche Soundtrack, der mit seinen Synthesizer-Klängen enorm zur Motivationssteigerung beiträgt. Glücklicherweise hat sich nicht nur die Aufmachung zum Positiven hin gewandelt, sondern auch die spielerische Komponente: Vom unübersichtlichen und hektischen Microcosm-Leveldesign hat man inzwischen wieder Abstand genommen. Novastorm bleibt immer fair, läßt sich prima steuern und wird Sie garantiert für einige Abende vor dem Bildschirm fesseln. Dummerweise läßt sich der aktuelle Spielstand nicht speichern. Nach dem Verlust des letzten Lebens müssen Sie daher notgedrungen wieder ganz von vorne anfangen.

Petra Maueröder ■

Statement



Siehe da, die Psygnosis-Programmierer sind lernfähig: Novastorm ist wesentlich spielbarer als das Blutgerinsel Microcosm, das in der Ausgabe 5/94 sein Fett abbekommen hat. Der Nachfolger unterscheidet sich prinzipiell kaum noch von Rebel Assault, wenn man mal vom Star Wars-Atmosphärebonus absieht. Trotzdem ist und bleibt Novastorm ein sehr schlichtes Ballerspiel, das in Sachen Abwechslung und Originalität selbst dem sehr ähnlichen Oldie Xenon II von den Bitmap Brothers oder dem Shareware-Hit Raptor immer noch deutlich hinterherhinkt.

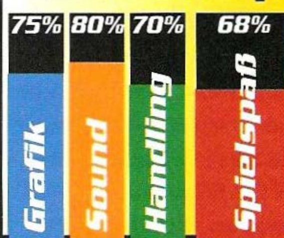
SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick ●
386 er	EMS
486 er	AdLib ●
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 0MB	Roland
CD 493MB	General Midi
MEM 530 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Shoot'em Up

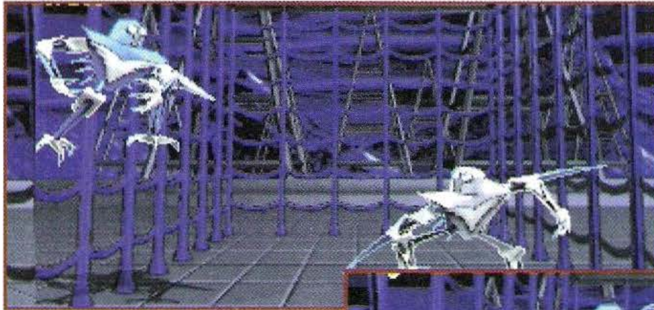


PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

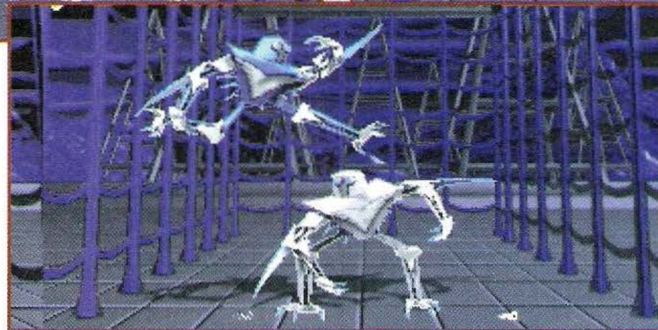
HERSTELLER
Psygnosis

One Must Fall 2097

Einer gegen alle







Zehn verschiedene Roboter stehen dem Spieler bei One must Fall zur Auswahl. Je mehr Kämpfe man gewinnt, umso besser kann man seinen Cybarg auch ausrüsten!

Epic Megagames läßt die Fetzen fliegen! Ein Prügelspiel in der Machart von Mortal Kombat? Nein! One Must Fall zieht in vielen Punkten an dem großem Vorbild vorbei. Die Story ist schnell erzählt. Wir befinden uns irgendwo in der Zukunft und sind Teilnehmer an einem Turnier, an dem nur die besten Kämpfer teilnehmen. Um der Zivilisation Tribut zu zollen, wird nicht mehr hautnah gekämpft, sondern jeder Streiter besteigt einen riesigen Kampfroboter. Dieser kann je nach übrigem Taschengeld mit allerhand Extras versehen werden. Aber nur wer seine Kämpfe gewinnt, macht die Kohle. Ziel dieses Spieles ist der Sieg über die anderen Kämpfer und der Gewinn des Turniers. Faszinierend und auch sehr sinnvoll ist der Zwei-Spieler-Modus. So richtig mit Freunden vor dem Bildschirm klopfen ist allemal amüsanter als nur alleine allen Herausforderungen zu trotzen. Um jeglicher Blamage vorzubeugen, kann man zuvor mit dem Trainingsmodus seine Schläge und Sonderfunktionen einüben. Mit zehn verschiedenen Kämpfercharakteren, die wiederum in zehn verschiedene Kampfrobotern steigen können (nur in der Vollversion) hat man ein riesiges Arsenal an Möglichkeiten für langes Spielvergnügen. Daß all diese Kämpfer und Kampfroboter unterschiedliche Fähigkeiten haben, braucht man eigentlich nur noch am Rande zu erwähnen. Bestenfalls sollten Sie dieses Game mit einem 486er spielen. Um jedoch keine Benachteiligung aufkommen zu lassen, kann man den Detailreichtum der Grafik zurücknehmen und erhält somit auch auf einem 386er eine ansehnliche Geschwindigkeit. Alles in allem wieder ein sehr gelungenes Spiel von Epic Megagames, das auch in der gekürzten Shareware-Version überzeugen kann. Aber von Epic kennen wir das auch nicht anders!

In der registrierten Vollversion kann man zwischen diesen zehn Charakteren auswählen. In der Sharewareversion gibt es nur fünf Helden!



Deutsche Niederlassung

Endlich ist es soweit, einer der bekanntesten und beliebtesten Shareware-Hersteller hat jetzt seit Juli ´94 eine Filiale in Deutschland. Welchen Vorteil soll das dem Kunden bringen? Zuerst einmal wird es zukünftig alle Spiele in deutscher Version auf CD-ROM geben, die Vollversionen selbstverständlich zusätzlich mit deutschem Handbuch. Auch preislich macht sich das Ganze bemerkbar. Mit der neu aufgebauten Distribution der Firma Romware in Hamburg kommt auch das alte Preisgefüge ins Wanken, und so werden zukünftig die allseits beliebten Programme als CD-Titel noch billiger zu haben sein. Ab sofort sind die Klassiker Ken´s Lab, Heartlight PC, Zone 66, Kiloblaster, Overkill, Jill of Jungle, Solar Winds oder Electro Man als Vollversionen auf CD bereits für je DM 29.95 zu haben (Normalpreise zwischen DM 49,- und DM 79,-). Das ist lebendiges Shareware-Denken! Selbstverständlich ist das Sortiment dieses CD-Verlegers noch wesentlich umfangreicher! Gute Nachrichten soll man feiern, also verlosen wir doch mal...

20 x Jazz Jackrabbit
20 x T-Shirt Jazz Jackrabbit

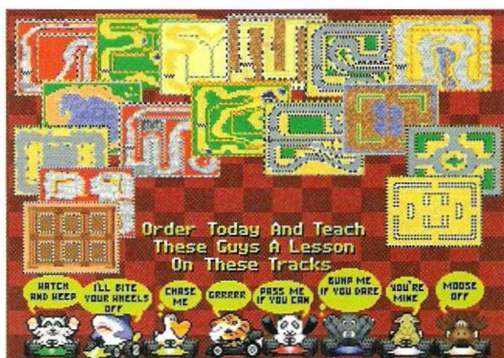
Preisfrage :
Wie heißt die Distributionsfirma für EPIC CD-Vollversionen?

Antwortpostkarte an:
Astat Media
Kennwort: Epic
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Wacky Wheels

Pack den Tiger auf das Kart

Mit diesem „Full-Screen-Racing"-Spiel von Apogee macht das Go-Kart fahren im Wohnzimmer richtig Spaß. Was einst Mario und Gebrüdern vorbehalten blieb, steht jetzt auch jedem PC-Besitzer zur Verfügung. Bereits im vergangenen Monat kam mit Skunny Kart ein witziges Go-Kart-Rennen auf den Markt, aber jetzt rollen auf heißen Rädern die tierischen Rennfahrer auf die Piste. Apogee bietet wieder einmal sagenhafte Grafiken. Hier dreht, scrollt und bewegt sich alles, der ganze Bildschirm lebt. Neben witzig gestalteten Rennstrecken gibt es viele neuartige (teilweise aber auch lästige) Features. So stehen am Streckenrand immer ein paar „Igel" herum. Sammelt man diese auf, kann man mit ihnen nach seinen Gegnern werfen und diese damit ausschalten. Die (in der Shareware-Version) fünf Rennstrecken sind mit viel Liebe und großem Detailreichtum gestaltet. Fährt man beispielsweise durch einen See, so verwandelt sich das Go-Kart in ein U-Boot. Von solchen Feinheiten hat das Spiel noch jede Menge zu bieten. Sehr guter Midi-Sound gibt diesem Spiel den letzten Schliff. Das Spiel ist multiplayerfähig und über Splitscreen an einem PC oder über serielles Kabel (Modem) im Rechnerverbund zu genießen. Doch egal ob alleine oder zu zweit - hier stimmt Spielspaß und das Preis-Leistungs-Verhältnis. In der Vollversion, die für DM 69,- erhältlich ist, glänzen insgesamt 42 verschiedene Rennstrecken und acht verschiedene Fahrer, aus denen man sich sein Lieblingskuscheltier heraussuchen kann. Ein echter Spieleknüller!



Wacky Wheels zeigt allen Super Nintendo-Besitzern, daß der PC in allen Bereichen die bessere Spielekonsole ist. Zieh Dich warm an, Mario!



Captain Zins

Werbeadventure

Mit Captain Zins wird erneut die Meßlatte im Werbespielesektor höhergesteckt: bei weitem nicht mehr ein 0815-Game, sondern ein vollwertiges Adventure mit vielen Details. Neben der ausgeklügelten, detaillierten und äußerst amüsanten Grafik, besticht vor allem die witzige Handlung und der gebotene Schwierigkeitsgrad. Mit wildem Mausklicken erreicht man schon bald gar nichts mehr. Logisch denken, kombinieren und dann handeln! Anfangs sind Sie noch ein ganz normaler Teenager, der sich von einem hochbegabten, wenn auch etwas wirren Professor zu einem Experiment überreden läßt. Und es kommt, wie es kommen mußte! Es geht schief. Man wird kleiner, viel kleiner (bis auf die Nase) und findet sich dort, wo man bislang die Welt von Tron glaubte. Alles weitere wird nicht verraten, das soll doch eine Kurzbeschreibung und keine Komplettlösung zu diesem Adventure sein. Das wäre auch viel zu schade, da man somit die Herausforderung von einem genialen und sehr schönem Adventure verlieren würde. Resultat - unbedingt spielen, auch wenn man sein Konto bei der Sparkasse oder sonstwo hat!



Was unterscheidet ein Werbespiel von einem kommerziellen Produkt? Klar, der Preis! In puncto Qualität muß man deshalb aber keine Abstriche machen.

Liberator

Heißes Ballerspiel

Liberator ist ein Ballergame für Könner oder solche, die sich mit Vorliebe einer fast unlösbaren Aufgabe stellen. Hier geht es gleich von Anfang an so richtig zur Sache. Neben unzählig vielen verschiedenen Gegnern die ziemlich heimtückisch über den Bildschirm gleiten, kommt am Ende des jeweiligen Levels eine wirklich harte Nuß auf Sie zu. So gestehen wir an dieser Stelle ein, daß ein weitergehender Test unseren Hobbygamern nicht möglich war, da sie den ersten Level nicht schafften. Also - garantiert eine Herausforderung für jedermann. Trotzdem bleibt noch einiges zu sagen. Allein schnelle Grafik und einer Unmenge bewegter Gegner, Schüsse und Backgrounds machen noch kein perfektes Erscheinungsbild, wenn die farbliche Ausgestaltung etwas zu kurz kommt. Klar, vor einem Jahr wäre dies der absolute Überflieger gewesen, doch gemessen an der Raptor-Standard-Scala (RSS) können wir Liberator höchstens 71% einräumen. Schwamm drüber - was bleibt, ist ein gutes, animierendes und vor allem schweres Spiel.

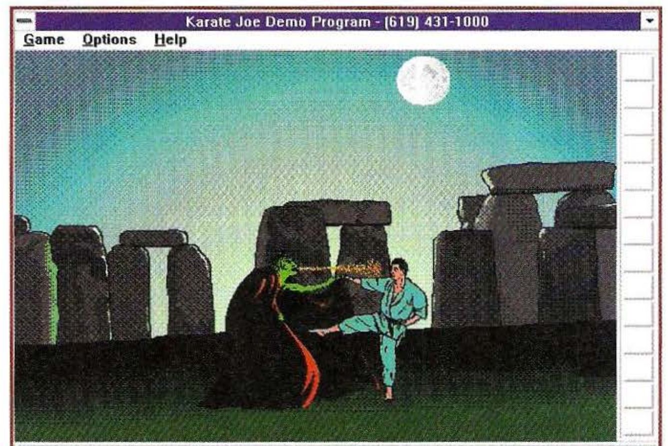


Karate Joe (Windows)

Fernost-Fenster

Es soll sie doch immer noch geben - User, die nur mit Windows arbeiten. Strategiespiele, Kartenspiele ohne Ende, aber sehr wenige Actionspiele. Man war schon ganz überrascht, als Quatra Command oder Comets erschienen. Jetzt kommt auch ein Karatespiel ins Fenster. Mann gegen Mann auf Schauplätzen rund um die Welt. Schnelle Bewegungen, aber unzureichende Farbtiefe ermöglichen wenigstens die Funktion auf allen Windowskonfigurationen. Bei Soundkarte und deren Einbindung in Windows wird auch dem Ohr etwas geboten, und so verschwindet dieses Spiel wenigstens nicht wie die meisten Windows-Anwendungen in der Lautlosigkeit. Trotzdem sollte man überlegen, ob solche Programme nicht besser unter DOS zu programmieren wären. Bestimmt eine interessante Erfahrung in der Evolution von Windows. Hoffen wir, daß mit Windows 95 auch das Niveau der Spiele steigen wird.

Karate Joe zeichnet sich durch farbarme Grafik, wenige Details und ein durchwachsene Gameplay aus!



DOOM 2

Neue Level

Wie schon für den Vorgänger beginnt langsam die Welle der neuen Levels für dieses Programm anzurollen. Selbstverständlich wollen wir diese nicht unter Verschluß halten, sondern die besten Levels aus privatem Design weiterleiten. Nicht atemberaubend neu, nicht wahnsinnig anders, aber dennoch eine Abwechslung für denjenigen, der die mitgelieferten Runden alle überstanden hat. Auch hier gilt die Devise - bloß weil es sogenannte homemade Levels sind, heißt das noch lange nicht, daß bei Qualität und Ideenreichtum Abstriche gemacht werden müssen. Eigentlich eine Idee, die bei allen Spielen verwirklicht werden sollte. Hat man die Vollversion, kann man sich oder Freunden neue Levels entwerfen.

Packer

It´s Update Time!

Seit unserer ersten Vorstellung von Packern ist schon wieder ein Jahr vergangen. Selbstverständlich sind in dieser Zeit neue Versionen der Klassiker ZIP,ARJ, LHA auf den Markt gekommen, aber auch Konkurrenz ist neu aufgetreten. So glänzt momentan ein Programm namens RAR aus dem Osten. Mit ähnlichen Verdichtungsraten wie PKZIP und dazu einer übersichtlichen integrierten Menüoberfläche steht diesem Programm nichts im Wege, einen Platz unter den Standardprogrammen einzunehmen. Fragt sich noch, wozu eigentlich ein Update? Nun, im privatem Gebrauch machen leichte Steigerungen der Komprimierung und minimale Senkung der Arbeitszeiten kaum einen Unterschied. Ärgerlich beginnt es aber dann zu werden, wenn man von Freunden oder aus Mailboxen Programme in gepackter Form erhält, die das eigene Programm, da alte Version, nicht mehr korrekt entpacken kann. Also: mindestens einmal im Jahr die neuesten Versionen besorgen (das gilt auch für Copyprogramme und vor allem für Virenscanner!).

Durch den geschickten Einsatz diverser Packer, kann man eine Menge Platz auf der Festplatte sparen. Jetzt gibt`s brandneue Versionen!

```
Files
         Name                                     Size   Packed  Ratio

Evaluation copy. Please register.

Adding   HUH.WAV                                  3096    2233    72%
Adding   INTRO.WAV                               50940   28179    55%
Adding   KJ.DDC                                  33846    5886    17%
Adding   KJOE.ARJ                               317465
Current                          Total
                                 Total time       00:00:03
KJOE.ARJ                  67%    Estimated time   00:00:10        29%

Status                           Statistics
                                 Files          3   Size       87882
                                 Directories    0   Packed     36298
Creating archive TEST.RAR                           Ratio        41%
```

Raumfahrt erleben und verstehen

Sind Sie All-wissend?

Neben Informationen zum historischen Hintergrund, der beweist, daß Menschen tatsächlich schon auf dem Mond waren und die Erde eben doch keine Scheibe ist, bietet diese technisch sauber produzierte Multimedia-CD auch aktuelle Informationen zu den letzten Weltraum-Missionen. Wer die Berichte im Fernsehen verpaßt hat, bekommt unter Windows viele Videos über den Ablauf der Reparatur des Hubble-Teleskopes oder des Einschlages von Shoemaker-Levy 9 auf dem Jupiter zu sehen. Für Space-Freaks ohnehin ein Muß, bekommen auch Hobby- und Möchtegern-Astronauten fundierte Hintergrundinformationen über das komplette Weltraumprogramm der NASA geboten - und das zum fairen Preis von nur DM 49.-

Info: Markt & Technik Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar, Tel. (089) 46003-0



Travelware Australien 2.0

Känguruhs, Strände und Strand-Hasen

Während der Weihnachtsmann in Deutschland mit dickem Mantel durch den Schnee stapft, wischt sich sein Kollege in Australien den Schweiß von der Stirn: Dort ist nämlich gerade Sommer. Weniger zur Planung als vielmehr für erste Einblicke in den fünften Kontinent empfiehlt sich der Travelware-Reiseführer Australien. Die zahlreichen Videos im AVI-Format schaut man sich jedoch besser über den Mediaplayer von Windows an, denn das eigentliche Programm wurde mit Hilfe der Datenbank Access gestrickt. Das Ergebnis ist entsprechend: Jedem Mausklick folgen mehrere Sekunden Wartezeit, bis es weitergeht. Für DM 79,- ist die gebotene Leistung etwas mager, auch wenn das Bildmaterial von überdurchschnittlicher Qualität ist.

Info: Travelware Bär & Bauder, Hochwaldstraße 7, 81377 München, Tel. (089) 714 75 68



DSV-Atlas Ski Winter 1995

Enzian, Edelweiß und Ski-Haserl

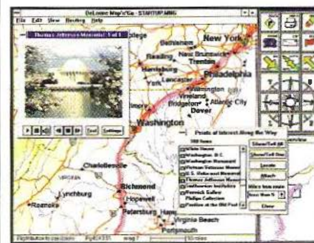
Zu rund 500 (!) Skigebieten aus den Alpenländern enthält dieser Ski-Atlas für DM 69,- die zur Urlaubsplanung nötigen Informationen. Schlepplifte, Hotels und Hintergrundinformationen werden unter Windows mit dezentem Multimedia-Einsatz gezeigt. Videos sind eher die Ausnahme, Klänge Mangelware und eine Anpassung an die jeweilige Videoauflösung überflüssiger Luxus. Da die Grafikdarstellung nicht über die Windows-eigenen Fenster sondern ein eigenes (flottes) Grafiksystem läuft, sollte der Grafiktreiber bereits mit 800 x 600 Punkten laufen. Die Bedienung ist einfach, aber zum Beispiel beim Scrollen und Zoomen arg gewöhnungsbedürftig. Ein schnelles CD-ROM-Laufwerk hilft, die hohen Ladezeiten im erträglichen Rahmen zu halten.

Info: Digital Publishing, Joseph-Dollinger-Bogen 9, 80807 München, Tel. (089) 32270-0



Map'n'Go

Amerika-Trip perfekt geplant



Mit dem Finger auf der Landkarte oder der Nase dicht am Monitor - mit Map'n'Go von Delorme Publishing wird die Reiseplanung für einen Trip durch die USA zum Kinderspiel. Neben einer CD, die das notwendige Karten- und Informationsmaterial enthält, ist im Lieferumfang ein vollwertiger Straßenatlas der USA im Format einer Tageszeitung enthalten. Zur Auswahl der Fahrtstrecke wird eine beliebige Anzahl von Orten und der Straßentyp ausgewählt, dazu lassen sich unter anderem die schnellste oder die kürzeste Strecke als Parameter angeben. Der Knüller bei Map'n'Go ist aber die Anzeige der entlang der Reiseroute vorhandenen Sehenswürdigkeiten, die kurz in Wort und Bild vorgestellt werden. Alle Daten lassen sich natürlich in Form einer Landkarte mit Wegbeschreibung ausdrucken. Wenn Sie demnächst durch die Staaten reisen wollen, sind die DM 198,- sicher gut angelegt.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0

Der Otto-Katalog auf CD-ROM

Einkaufsbummel am Bildschirm

Nachdem Quelle einen Mini-Katalog mit Lupe ausgeliefert hat, versucht die Konkurrenz bei Otto es nun mit einem interaktiven Katalog auf CD-ROM. Für einen eher symbolischen Preis von DM 10,- wird ein hübsch gemachtes Programm unter Windows geboten, das im wesentlichen die rund 500 Seiten des Otto-Kataloges präsentiert. Auf Mausklick können einzelne Produkte genauer untersucht werden, dazu gibt es Suchfunktionen, eine automatische Berechnung der Finanzierungsmöglichkeiten sowie ein einfaches BTX-Programm, mit dem Sie Ihre Bestellung direkt abschicken können.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0



Body-works Voyager

Viren-Jagd mit Denkvermögen und Dauerfeuer

In ferner Zukunft hat die herkömmliche Medizin keine Chance mehr, gegen immer widerstandsfähigere Viren Gegenmittel zu finden. Neue Techniken zur Miniaturisierung erlauben es, Raumschiffe so weit zu verkleinern, daß sie zur direkten Abwehr der Mikroben im Inneren des Körpers eingesetzt werden. Trotzdem handelt es sich bei dieser Reise durch den menschlichen Körper nicht um ein reines Ballerspiel, denn es müssen vor jeder Mission Fragen über irgendwelche Kleinteile der menschlichen Innereien beantwortet werden. Mit Hilfe einer Datenbank, die in grafischer Form genau diese Informationen bereithält, kann sich jeder vorher die nötigen Daten organisieren. Diese unterhaltsame Mischung aus Action-Spiel und Lernprogramm hat allerdings den Haken, daß sie komplett in Englisch ist, was bei den vielen Fachbegriffen schon zu Kopfschmerzen führen kann. Nach einiger Zeit geht die Motivation allerdings recht schnell gegen Null, denn das Drauflosballern ist auf Dauer recht eintönig. Für Junior-Mediziner, die DM 98,- für die CD zu investieren bereit sind, ist die Scheibe trotz allem empfehlenswert.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0



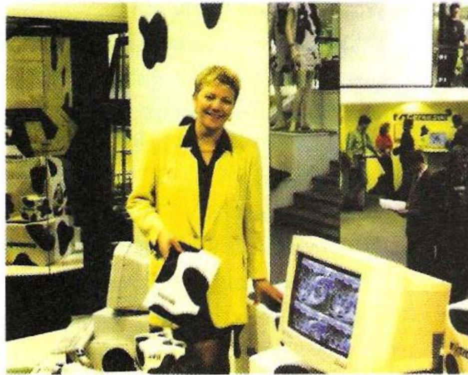
Jeden Monat neu

Nützliche Windows-Tools, bestehend aus den lizenzierten Vollversionen von Meminfo, QCopy und Colibri Labelpaint, werden auf der Scheibe **Win-Power Volume III** von CDV zum Preis von DM 59,95 geboten. +++ 80 Bildschirmschoner sowie 30 Module für After Dark sind auf der CD **Kai's Power Schoner** für DM 29,95 enthalten. Daß die Power Schoner keineswegs von Grafik-Guru Kai Krause (Kai's Power Tools), sondern von CDV-Mitarbeiter Kai Fricke stammen, ist zwar kein Beinbruch, aber nichtsdestotrotz ein dümmlicher Marketing-Gag. +++ Wer den Bildschirmtext, respektive den Datex-J-Service der Bundespost nutzen will, kann bei CDV DM 49,95 in **WinBTX Mozart** investieren. Dafür bekommt er eine lizenzierte Vollversion eines BTX-Dekoders für Windows und Linux. Schneller Bildaufbau, Unterstützung von Telesoftware, Photo-Btx sowie Btx-Sound- und Sprachausgabe sind nur einige der interessanten Features des Programms. Warum auf dem Cover allerdings drei halbnackte Mädels abgebildet sind, konnten wir auch nicht in Erfahrung bringen - sollen hiermit vielleicht Kunden geködert werden? +++ Gleich zwei CDs umfaßt die neue Ausgabe der **Pegasus 5.0** aus dem Simon Verlag. Neben der wie gewohnt sehr umfangreichen Sammlung neuer Shareware ist die zweite als Bonus-CD deklarierte Scheibe eine Zusammenstellung professioneller Computeranimationen, die im Rahmen eines virtuellen Besuches der bekannten Messe-Events wie Ars Electronica 94 präsentiert werden. Der Preis von DM 49,- ist in Anbetracht der gebotenen Fülle von Animationen und neuen Programmen angenehm niedrig ausgefallen. +++ Mit der CD **Logikspaß & Brettspiele** bekommen Sie von CDV für nur DM 14,95 eine aktuelle Sammlung von DOS- und Windows-Spielen, die sich - wie der Titel schon verrät - an die ruhigeren Gemüter unter den Lesern wenden. Enthalten sind Strategiespiele wie Dame, Schach, Vier Gewinnt und weitere 100 Shareware-Titel. +++ Egal ob Sie Videos, CDs, Münzen, Briefmarken oder Telefonkarten sammeln, auf der CD **Verwaltung Pur!** sind rund 400 Shareware-Programme enthalten, mit deren Hilfe Sie garantiert alles erfassen, numerieren und sortieren können. Erhältlich ist die CD für DM 19,95 bei CDV. +++ Wenn der Bierkonsum die Haushaltskasse arg belastet, heißt die Lösung: selbst brauen! Auf der CD **Prost!** von Topware sind registrierte Vollversionen von Bier für Windows und Wein für Windows enthalten, die sich mit der Herstellung von Bölkstoff befassen. Für schlappe DM 19,95 bekommt man außerdem eine Weinkellerverwaltung sowie Programme zur Berechnung des Blutalkoholspiegels. +++ Und darauf haben wir alle gewartet: Die deutschen Gesetzestexte kommen nun mit den Anschriften aller Amts-, Landes- und Oberlandesgerichte auf einer CD heraus. Gespeichert sind über 100.000 Gemeinden und Orte, alle neuen Postleitzahlen sowie die Telefon- und Faxnummern der Gerichte. **Gerichtsverzeichnis & Deutsche Gesetze** wird von Topware zum Preis von immerhin DM 198,- angeboten. Unterhaltungswert nahe Null, aber (angehende) Rechtsverdreher werden's lieben. +++ Mit DM 29,95 kommen Sie bei der Vollversion des Vokabeltrainers **RG Teacher Pro** günstiger weg, wobei auf der CD nur englische Vokabeln enthalten sind. Dafür bietet das Programm die Möglichkeit zum Umschalten der Landessprache und macht auch allgemein einen überdurchschnittlich guten Eindruck. Als kleine Dreingabe hat Topware auf dieser CD noch 100 weitere Lernprogramme untergebracht. +++ Unter dem Namen Mustang veröffentlicht die Freiburger Firma Pilot Computer eine neue Serie von Shareware-CDs: Den Anfang macht die CD **201 Games 4 You**, die nach einem peniblen Zählvorgang tatsächlich auf die versprochenen 201 Spiele kommt. Zum Kampfpreis von nur DM 8,95 wird insgesamt eine recht umfangreiche Sammlung von derzeit aktuellen Shareware-Spielen für DOS- und Windows geboten. +++ Auf der **Monats-CD-ROM Oktober 1994** von CDV sind in diesem Monat insgesamt 800 neue Programme für OS/2, DOS und Windows enthalten, wobei wir uns ausnahmsweise einmal auf die Angabe des Herstellers verlassen und die Programme nicht nachgezählt haben. +++ Die **CD des Monats Oktober '94** von Topware beinhaltet als Bonus-Track eine lizenzierte Vollversion von Bier für Windows und mit Telix 1.00 die Windows-Version des bekannten Terminalprogrammes. +++ Exklusiv von Romware sind die Spiele von Epic MegaGames auf CD erhältlich, und so wurden auch diesen Monat wieder zahlreiche neue Titel veröffentlicht. Ein Jump & Run-Spiel im Stile von Jill of the Jungle ist mit **Xargon - The Mystery of the Blue Builders** für DM 49,90 erschienen, und mit **Epic Pinball** sind erstmals alle 12 Flipper auf einer CD zum Preis von DM 99,90 erhältlich. Zum Knüller dürfte aber die Vollversion von **Jazz Jackrabbit** werden: Die CD-Version für DM 99,90 wird mit deutschem Handbuch inklusive einem lustigen Comic angeboten.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97 22 40
Pilot Computer GmbH, Bötzinger Straße 60, 79111 Freiburg, Tel. (0761) 45 14 20
Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94 66 60
TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 126 73 30
Romware GmbH, Mendelssohnstr. 15d, 22761 Hamburg, Tel. (040) 89 95 80

Kühe & Computer

Gateway jetzt auch in Deutschland



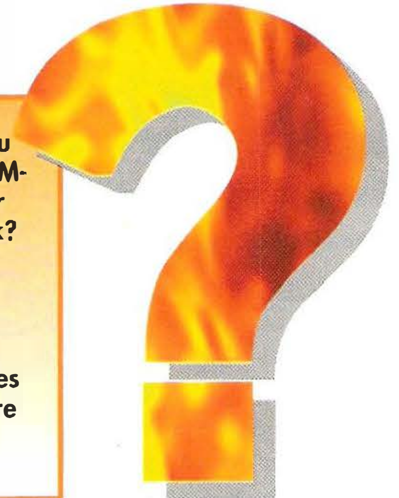
Der amerikanische Marktführer im Bereich PC-Mailorder (Jahresumsatz: rund 2 Milliarden US-Dollar) ist seit kurzem auch in Deutschland präsent. Mit einer massiven Anzeigenkampagne will man das Gateway-Konzept auch hierzulande etablieren. Das Erfolgsgeheimnis: Qualitativ hochwertige PCs werden auf Wunsch des Kunden konfiguriert und zu attraktiven Preisen angeboten. Ansehen kann man sich die Geräte derzeit nur in einem Showroom in Frankfurt - Produktion und Lager liegen in England. Das Gateway-typische „Kuh-Outfit" spielt auf den Ursprung der Firma an: Die Brüder Waitt begannen 1985 auf ihrer Rinderfarm mit dem Bau von PCs.

Info: Gateway 2000, Kaiserstraße 28, 60311 Frankfurt, Telefon (0130) 82 08 44

Kurioses in Kürze

In Kürze wird die **Telekom** eigene Multimedia-PCs anbieten, einen Schwerpunkt soll der einfache Zugriff auf das ISDN-Netz sein. Mit **Microsoft** hat man bereits ein Abkommen getroffen, daß sofort bei Verfügbarkeit **Windows 95** auf den Maschinen installiert sein wird. Außerdem munkelt man, daß Microsoft auch bei der geplanten **CompuServe-Konkurrenz** (Codename Marvel) mit der Telekom zusammenarbeiten will. +++ Alles spricht derweil in Amerika vom „Information Highway", doch nur wenige können sich darunter etwas vorstellen. Das Bostoner **Computer Museum** hat sich jetzt der Problematik angenommen: Die zwei Millionen Dollar teure Ausstellung „The Networked Planet" erlaubt Besuchern eine erste Probefahrt auf der digitalen Datenautobahn. Auch ansonsten ist das Bostoner Museum einen Besuch wert - zu sehen gibt's unter anderem einen überdimensionalen PC mit WC im Netzteil ... +++ Apropos Information Highway: Konferenzen und Life-Interviews auf Online-Diensten wie **CompuServe** und **America Online** sind im Moment der Renner. Nochdem sich hier schon die Bosse der Computerbranche, Politiker bis hin zu US-Vize **Al Gore** und Musiker wie **Mick Jogger** die Klinke in die Hand geben, stand Ende Oktober eine Größe des Show-Business Rede und Antwort: **Woody Allen**. Die User von America Online konnten Fragen stellen zu Allens neuestem Film „Bullets over Broadway", der - wie es kaum anders zu erwarten war - mal wieder in New York gedreht wurde. +++ **Microsoft** macht Fernsehen: Seit 1. November strahlt man direkt über Satellit zweimal im Monat die einstündige Sendung **„Microsoft TV"** aus. Zielgruppe sind professionelle Anwender, denen man Produkte wie den SQL-Datenbankserver schmackhaft machen will.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Kontrollfeld in Windows außer Kontrolle-

?: Bei der Installotion einer (mittlerweile wieder entfernten) Grafikkarte erzeugte die Software ein weiteres Icon im Fenster der Systemsteuerung. Wie kann ich dort wieder für Ordnung sorgen und das nicht mehr benötigte Icon entfernen?

!: Im Gegensatz zu Treibern für Sound- oder Videokarten, die sich relativ einfach wieder entfernen lassen, ist die Systemsteuerung von Windows ein eigenständiges Programm, das weitere Programme nachlädt. Diese erscheinen als Icans und sind im ***SYSTEM****-Verzeichnis von Windows zu finden. Die Endung dieser Dateien lautet* ***CPL*** *für* ***Control Panel****, die englische Bezeichnung für Kontrollfeld. Die Schwierigkeit besteht nun darin, daß Sie herausfinden müssen, wie der Dateiname des neu hinzugekommenen Programmes lautet. Auf keinen Fall löschen sollten Sie die Dateien* ***MAIN.CPL, CPWIN386.CPL, DRIVERS.CPL*** *und* ***SOUND.CPL****, die zur Installation von Windows gehören.*

?: Meine neue Soundkarte bietet eine Vielzahl von Interrupts zur Konfiguration an und wurde mit eingestelltem IRQ 5 geliefert. Da ich keine weiteren Karten eingebaut habe, könnte ich doch auch einen anderen IRQ benutzen - oder?

!: Controller für Laufwerke, Netzwerk- oder Soundkarten werden mit möglichst vielen Konfigurationsmöglichkeiten ausgeliefert. Pro Interrupt darf nämlich in der Regel nur eine Karte aktiv sein, Doppelbelegungen führen zu den Fehlern. Mit dem Diagnose-Tool ***MSD****, das im Lieferumfang von* ***DOS*** *enthalten ist, bekommen Sie eine Übersicht der noch verfügbaren Interrupts. Die folgende Aufstellung gibt Ihnen eine Übersicht über die Belegung der Interrupts.* ***COM1*** *und* ***COM2*** *sind die seriellen Schnittstellen, über die eine Maus oder ein Modem betrieben werden.* ***LPT1*** *und* ***LPT2*** *sind die parallelen Schnittstellen für den Drucker.*

IRQ	Belegung	frei
0	System-Timer	nein
1	Tastatur	nein
2	ältere Grafikkarten	fast immer
3	COM2	nein
4	COM1	nein
5	Drucker an LPT 2	ja
6	Disketten-Controller	nein
7	Drucker an LPT 1	ja
8	Echtzeit-Uhr	nein
9	IRQ 2 (umgeleitet)	nein
10	nicht belegt	ja
11	nicht belegt	ja
12	nicht belegt	ja
13	Coprozessor	nein
14	Festplatten-Controller	nein

VR-System: I-Glasses

Watch This!

Ein Virtual Reality-Headset mit echtem 3D, Head Tracking und holografischem Sound für 600 Dollar? Klingt zu schön, um wahr zu sein. Ist es aber! US-Korrespondent Markus Krichel testete im Radisson Hotel in Denver den jüngsten Herausforderer im Kampf der VR-Systeme, I-Glasses, das Virtual I/O Personal Display System.

Das Schlagwort Virtual Reality hat sich mittlerweile so abgenutzt, daß man damit kaum noch einen Hund hinterm Ofen hervorlocken kann. Zu viele leere Versprechungen, ständiger Mißbrauch des Begriffs VR, um eine schnelle Mark zu machen, und bodenlose Enttäuschung nachdem man wieder mal eine andere lahme VR-Experience hinter sich gebracht hat. Das einzig brauchbare Produkt war bisher der Forte VFX1 von Forte Technologies (siehe Seite 40), dessen Deutschlandpremiere leider wieder verschoben wurde. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, daß ich es mir zweimal überlegte, einer Einladung der Firma Virtual I/O zur Präsentation eines neuen VR-Helmes zu folgen. Natürlich ging ich trotzdem - schließlich will der Leser ja informiert werden. Wäre ich nicht gegangen, hätte ich es schwer bereut!



Winzling mit Qualitäten

Auf den ersten Blick sieht das Virtual I/O Personal Display System (PDS), recht unscheinbar aus. Es gleicht eher einer Sonnenbrille als einem ausgewachsenen VR-System und wiegt lediglich 250 Gramm. Daher trägt es auch den Zunamen I-Glasses (ein amerikanisches Wortspiel, das schlicht „Brille" bedeutet). Zusammengeklappt findet es bequem in der Handfläche Platz. PDS verfügt über zwei LCD-Farbbildschirme mit 1,8 cm Bildschirmdiagonale und einer Auflösung von 138.000 Pixeln pro Bildschirm. Diese beiden Winzlinge haben es allerdings in sich. Beim Betrachter entsteht die Illusion einer Großbildwand mit einer Diagonalen von 200 cm, aus einer Entfernung von 3,5 Metern gesehen. Auf der rechten vorderen Seite befinden sich die Lautstärkeregler und eine Pausefunktion sowie ein Schiebeschalter zum Umschalten von Standard auf 3D und 3D2 (hierzu später mehr). Nach dem Drücken der Pause-Funktion werden die Bildschirme durchsichtig, was die Anpassung an die reale Umgebung wesentlich erleichtert.

Die I-Glasses wiegen nicht viel mehr als eine handelsübliche Sonnenbrille. Das garantiert optimalen Komfort.

Kompatibel? Kein Thema!

Die I-Glasses-Einheit ist geradezu unbegrenzt einsetzbar und funktioniert mit Standardvideo aus Kabelfernsehen, TV, Videorecorder oder Laserdisk. Das ist sicher ein großes Plus, aber wird fast nebensächlich, wenn man die Liste der Video- und Computerspielsysteme sieht. Da wären: Sega (alle Systeme), Nintendo (alle Systeme), Atari, 3DO und so ziemlich alle anderen Systeme, die an einem TV-Gerät angeschlossen werden, und natürlich unser PC! Die Konsolen-kompatible Basiseinheit ist ab dem 15. Dezember zum Preis von 399 Dollar erhältlich. Für weitere 200 Dollar bekommt man das Head Tracking-Modul und einen VGA-Umwandler dazu, der für den Gebrauch mit dem PC benötigt wird. Ergo auch der oben genannte Preis von



Unangenehme Schwindelgefühle gehören jetzt der Vergangenheit an, da es sich bei den I-Glasses um ein offenes System handelt.

600 Dollar. Eine reine PC-Einheit ist nicht erhältlich. Dafür gibt es einen guten Grund: Das PDS stellt den ersten Schritt auf dem Weg zum interaktiven Fernsehen in Kombination mit Konsolen dar und wurde in erster Linie als Produkt für diesen neuen Markt entwickelt. Virtual I/O erkannte aber frühzeitig, daß ein solches System auch dem PC-User nicht vorenthalten werden sollte und entwickelte daher das VGA-Konvertierungssystem, das seinen Einsatz auch am PC ermöglicht. Für den Preis eines Computer-VR-Systems gibt es die anderen Einsatzmöglichkeiten gewissermaßen als Dreingabe.

Die nächste Dimension

Was dann folgte, war schlicht und einfach sensationell. Die Vorführung begann mit einem Videofilm in 3D - und zwar in echtem 3D, wie es normalerweise nur mit polarisierten Brillen zu bewerkstelligen ist. Die Bildqualität erreichte annähernd VHS-Qualität und war beeindruckend. Wie bereits oben erwähnt, wurde das PDS nicht nur als VR-System, sondern als neues Übertragungsmedium für TV und interaktives Fernsehen entwickelt. Der amerikanische Kabelanbieter TCI entwickelt zur Zeit Fernsehsendungen und interaktive Shows, die speziell für I-Glasses konzipiert wurden. Insbesondere Sportübertragungen nehmen in 3D eine (sprichwörtlich) neue Dimension an. Über den am Helm angebrachten Schiebeschalter kann man zwischen den Übertragungsmodi Standard (Flachbild), 3D (TV-3D) und 3D2 (speziell entwickeltes Game-3D) wählen. Das holographische Stereo-Soundsystem steht der Konkurrenz in nichts nach. Es verfügt über zwei seitlich am Brillenbügel angebrachte Minilautsprecher mit einer Frequenz von 20 Hz bis 20 kHz. Die Lautsprecher ermöglichen einen deutlich wahrnehmbaren räumlichen Effekt, der es dem Spieler ermöglicht, Objekte aus einer bestimmten Richtung kommen zu hören. Die Lautsprecher können ohne Mühen nach hinten oder zur Seite weggeklappt werden.

Die Demonstration des besten Features des Systems bewahrte man sich wohlweislich bis zum Schluß auf. Das wichtigste Element für den Erfolg eines VR-Systems im Spielebereich ist das Head Tracking, d. h. die Umsetzung der Kopfbewegungen in der interaktiven Spielumgebung. Auch hier konnte I-Glasses in allen Belangen mehr als überzeugen. Egal wie sehr ich mir den Hals verrenkte, das

Das Kabelgewirr täuscht, hier handelt es sich um einen Prototypen. Die Serienversion besteht aus einer Steckkarte, einem Kabel und der Brille!



Lindon Rhoads, Senior Vice President Virtual I/O

„Wir legen keinen Wert darauf, in die Welt zu posaunen, daß wir das ultimative VR-System geschaffen haben. Deshalb nennen wir es auch bewußt Personal Display System. Virtual Reality ist mehr als zwei LCD-Bildschirme, Stereosound und Head Tracking. Aber selbst in den höheren Preisklassen werden Sie nirgendwo ein besseres System finden als I-Glasses!"

System reagierte sofort, ruckelfrei und ohne jede Verzögerung. Jeder erdenkliche Winkel in der 360 Grad-VR-Umgebung war sichtbar.

Mit Brille wär das nicht passiert

Einer der größten Vorteile des PDS ist sein geringes Gewicht und die kompakte Bauweise. Dennoch gibt es sicher viele Gamer, die einen Helm einer Brille vorziehen. Insbesondere Flugsimulatorpiloten bevorzugen den realitätsnahen Effekt des Helmaufsetzens vor dem Start, ein Ritual, das einen für die bevorstehenden Missionen in die rechte Stimmung versetzt. Warum also hat Virtual I/O sich für das Brillendesign entschieden?
Die Gründe sind einleuchtend und logisch. Zunächst bleibt durch das offene Brillendesign im Gegensatz zum geschlossenen Helm das periphere Sichtfeld erhalten. Dieser Punkt ist wichtig, wenn man bedenkt, daß viele Benutzer geschlossener Helmsysteme sich über Schwindel beklagen. Da bei der Brille das reale Umfeld weiterhin sichtbar bleibt, ist dies nicht der Fall. Außerdem bleibt die Sicht auf die Tastatur bzw. Joystick oder Maus frei, was wiederum die Benutzung bevorzugter Eingabegeräte möglich macht. Ein Poradebeispiel ist XXXX, das praktisch nur über die Tastatur spielbar ist. Die Wichtigkeit des direkten Zugriffs auf die Tastaturfunktionen ist nicht zu unterschätzen, da nach wie vor fast alle Konfigurationen und Optionen auf diese Weise eingestellt werden.

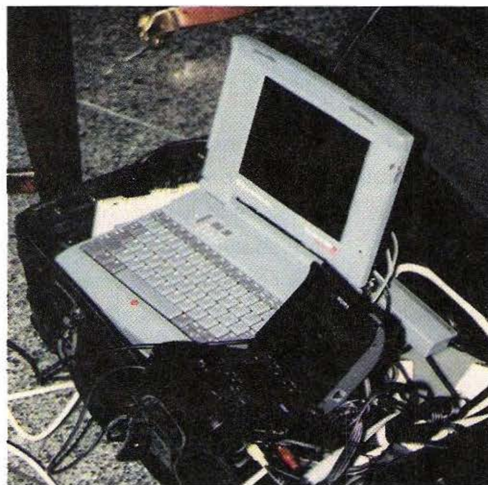
Software-Unterstützung von der Konkurrenz

An Software wird es sicherlich keinen Mangel geben. I-Glasses verarbeitet jedes VR-Spiel, das für andere Systeme entwickelt wurde, und das sind nicht wenige. Spiele wie Descent (Interplay) oder Flight Unlimited (Looking Glass), die für die beiden anderen Systeme Forte VFX1 und Virtuamaxx entworfen wurden, können problemlos benutzt werden. Hier steht auch Virtual I/Os Partner Logitech hilfreich zur Seite, die es in der Vergangenheit immer wieder geschafft haben, Spielehersteller zur Programmierung von Spielen für ihre Eingabegeräte (z.B. Cyberman 3D-Controller) zu überreden. Außerdem hat man nach Angaben des Firmensprechers fast alle bedeutenden Softwarehäuser unter Dach und Fach; die Bekanntgabe der Namen will man sich jedoch als Überraschung für die CES in Las Vegas im Januar aufsparen.

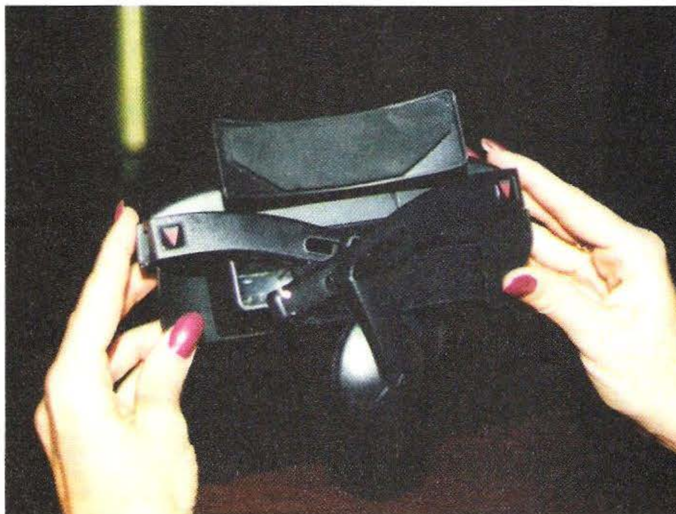
Virtual Winner

Das I-Glasses Personal Display System ist ein hervorragendes Produkt, das seiner Konkurrenz schwer zu schaffen machen wird. Von den bisher von mir getesteten VR-Systemen (alle!) erscheint es mir als das beste, insbesondere auch wegen des vergleichsweise geringen Preises. Das geplante Veröffentlichungsdatum für die deutsche PAL-Version ist Mitte März 1995. Zu diesem Zeitpunkt werden auch die Mitbewerber Forte Technologies und Virtuamaxx ihre Produkte vorstellen.

Um Ihnen die Kaufentscheidung zu erleichtern, planen wir für die nächste Ausgabe eine Gegenüberstellung dieser drei Systeme mit wesentlich mehr Technobabbel als dieser Artikel, für den wir den Redaktionsschluß verschieben mußten, zuließ. I-Glasses hat mich wieder bekehrt. Ursprünglich hatte ich mir vorgenommen, das Thema VR solange ad acta zu legen, bis tatsächlich ein Produkt in Deutschland erhältlich ist, daß sich zu Recht mit diesem Begriff schmücken darf. I-Glasses könnte durchaus die Zukunft des Computerspiels sein. Hersteller Virtual I/O hat eine goldene Regel der Computerbranche wieder bestätigt: Wenn man am wenigsten damit rechnet, kommt ein echter Knüller!

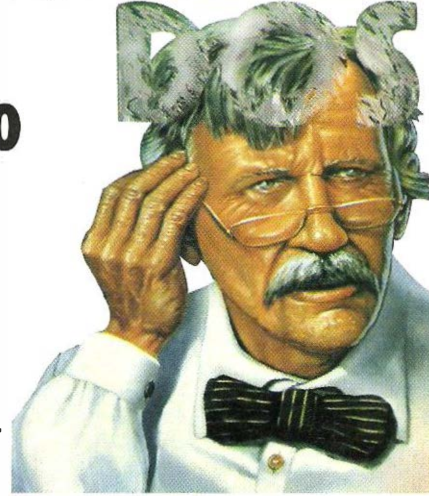


Bei der kurzfristig arrangierten Präsentation wurde auf einem gewöhnlichen Note-Book gespielt - Entwickler haben eben immer alle Werkzeuge parat!





Klasse statt Masse: zusammengefaltet passen die I-Glasses von Virtual I/O in jede Westentasche. Der Grund dafür liegt nahe - eigentlich wurde dieses System für das interaktive Fernsehen der Zukunft entwickelt.



Online-Komprimierung mit DoubleSpace

MS-DOS

Seit Version 6.0 ist im Lieferumfang von MS-DOS der Online-Komprimierer DoubleSpace enthalten, der eine glatte Verdopplung der Festplattenkapazität verspricht.

Bevor Sie DoubleSpace installieren, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie mit der aktuellen DOS-Version 6.2 arbeiten, denn in älteren Versionen wie 6.0 gibt es noch kleinere Fehler im Online-Komprimierer. Außerdem sollten Sie noch folgende Vorbereitungen treffen: Löschen Sie alle nicht benötigten Dateien von der Platte und defragmentieren Sie die Festplatte dann. Zum guten Schluß sollten Sie unbedingt ein Backup der Platte vornehmen und für die Dauer der Installation alle nicht unbedingt benötigten Treiber in den Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT deaktivieren.

Von DOS aus wird mit dem Kommando DBLSPACE der Online-Komprimierer gestartet, der bei einer Neuinstallation ein Setup-Menü anbietet, aus dem Sie in der Regel einfach das Express-Setup wählen. Bei der anschließenden Überprüfung des Laufwerkes mit ScanDisk können Sie die zeitaufwendige Oberflächenanalyse abbrechen. DoubleSpace wird nun alle auf dem Startlaufwerk vorhandenen Daten komprimieren, was je nach Festplatte und Rechner durchaus mehrere Stunden dauern kann. Ausgehend von der dabei erreichten Komprimierungsrate ermittelt DoubleSpace den voraussichtlich noch freien Speicherplatz. Sollen die vorhandenen Daten übrigens nicht komprimiert werden, wählen Sie im Setup statt dem Express- das Benutzer-Setup. Dann richten Sie einfach ein neues Laufwerk ein, das unter einem neuen Laufwerksbuchstaben mit aktivierter Online-Komprimierung anschließend zur Verfügung steht.

Während der späteren Arbeit mit dem komprimierten Laufwerk werden Sie von der Online-Komprimierung nichts oder fast nichts merken: Sie können wie gewohnt Programme starten und Daten speichern. Dateien können wie vor der Installation von DoubleSpace mit den ursprünglichen Dateilängen angezeigt werden - erst mit DIR /C wird, sofern nicht mit /W das Breitformat zur Anzeige der Dateien aktiviert wurde, der Komprimierungsgrad der Dateien ausgegeben.

Komprimierte Laufwerke erfordern allerdings die gelegentliche Pflege: Bei stark fragmentierten DoubleSpace-Laufwerken kann es beispielsweise vorkommen, daß Dateien nicht gespeichert werden können, obwohl nach der „Hochrechnung" noch ausreichend Platz auf dem Laufwerk frei sein sollte. Der Grund: DoubleSpace muß die komprimierten Daten auf unmittelbar hintereinanderliegende Sektoren speichern. Findet sich auf dem komprimierten Laufwerk nicht genug Speicherplatz „am Stück", kann die Datei nicht geschrieben werden, und es erscheint die lapidare Fehlermeldung, es sei nicht genug Speicherplatz auf dem Laufwerk vorhanden. In der Praxis tritt das Problem zwar recht selten auf, trotzdem sollten Sie regelmäßig das MS-DOS-Tool DEFRAG einsetzen, um die Platte zu defragmentieren.

Rufen Sie nach der Installation nochmals das Programm DBLSPACE auf, haben Sie die Möglichkeit zur weiteren Konfiguration von DoubleSpace. Wichtig ist vor allem der zu erwartende Komprimierungsgrad für den verbleibenden Speicherplatz. Standardmäßig nimmt DoubleSpace einen Faktor von 2:1 an, in der Praxis wird meist eher ein Wert von 1,5:1 erreicht. Der Grad der möglichen Komprimierung hängt jedoch von der Art der Dateien ab: Programmdateien können bei weitem nicht so stark gepackt werden wie beispielsweise unkomprimierte Bilddateien. Wenn Sie sich entschließen sollten, DoubleSpace - zum Beispiel nach dem Kauf einer größeren Festplatte - wieder von Ihrem System zu löschen, können Sie das Laufwerk mit Hilfe der Funktion Dekomprimieren in DBLSPACE entfernen. Vorher sollten Sie allerdings wieder das obligatorische Backup anfertigen. Außerdem muß das Laufwerk genügend Platz bieten, um die Daten letztlich wieder in unkomprimierter Form aufnehmen zu können. Gerade im eingangs erwähnten Fall, daß Sie eine größere Festplatte angeschafft haben, sollten Sie auf das Dekomprimieren verzichten: Kopieren Sie lieber mit Hilfe von XCOPY nach dem Einbau der zweiten Platte alle Daten von der ersten (komprimierten) Platte auf die zweite und löschen Sie dann die erste Platte und damit DoubleSpace komplett.



Nach der Installation können Sie bei DoubleSpace weitere Parameter angeben.

Praxistips

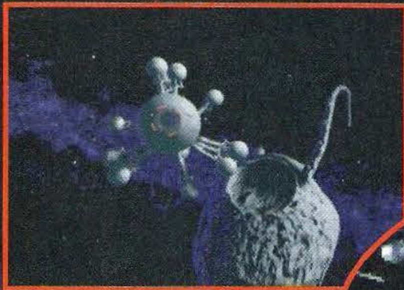
SmartDrive arbeitet zwar mit DoubleSpace zusammen, sollte zur Sicherheit jedoch nur mit einem Lese-Cache laufen. Archive wie ZIP, ARC usw. können von einem Online-Komprimierer kaum weiter verkleinert werden und gehören deshalb nicht auf ein komprimiertes Laufwerk.

Auch die Auslagerungsdatei von Windows, die für virtuellen Speicher benutzt wird, kann nicht komprimiert werden und sollte auf einem unkomprimierten Laufwerk liegen.

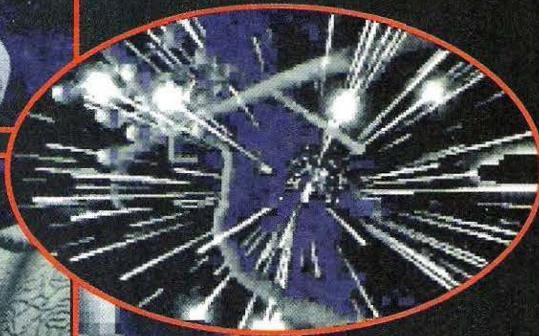
Insgesamt ist beim Arbeiten mit DoubleSpace erhöhte Vorsicht geboten: Gerade Spiele, die teilweise mit versteckten Kopierschutzmechanismen arbeiten, oder schlampig programmierte Shareware können schnell zu einem Systemcrash führen.

Christian Späthe ■

SCHOCKIERENDES ABO







CREATURE SHOCK

plus 12 x PC GAMES mit CD



Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **PC GAMES MIT DISKETTE** oder **PC GAMES MIT CD** gewinnt, bekommt CREATURE SHOCK (CD-ROM -Version) **(MIT ZUZAHLUNG VON NUR DM 49,-)** als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post. Oder einfach Abokarte im Heft benutzen!

❒ **Ja, ich will das PC GAMES-Abo mit Diskette**
(DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr ***PG 0195***

❒ **Ja, ich will das PC GAMES Abo mit CD**
(DM 99,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr ***PC0195***

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum *1.Unterschrift des neuen Abonnenten*

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.***

Datum *2.Unterschrift des neuen Abonnenten*

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!

Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
(bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PC GAMES. Bitte schicken Sie **CREATURE SHOCK (CD-ROM Version) (Art.-Nr.:1038)** so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von **DM 49,-**:
(bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Nachnahme

COMPUTEC VERLAG

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

COMING UP!

Cyberia



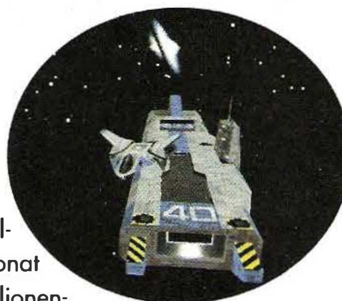
Seit Rebel Assault ist einige Zeit vergangen, und die verschiedensten Titel wollten dem Star Wars-Spiel dem Ruhm ablaufen. Letztendlich gelingen könnte dies Xatrix mit einem Actionknüller mit dem gleichen Spielprinzip. Mit etwas Glück können wir Ihnen in der nächsten Ausgabe neben dem Review auch eine spielbare Demo des Arcade-Games bieten.

US Navy Fighters



Die erste Version von US Navy Fighters, der Jet-Simulation von Electronic Arts, bewunderten wir auf der ECTS in London. Vor allem von der technischen Realisierung her setzt das Spiel neue Maßstäbe: Wer einen Pentium auf seiner Weihnachts-Wunschliste hatte, kann mit US.N.F. die sagenhafte Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten fahren. Ob der Sprung auf die Super-Hires-Grafik überhaupt noch etwas bringt oder ob Navy Fighters selbst auf einem Pentium noch gut spielbar ist, wird unser Review zeigen.

Wing Commander 3



Käufer, die zusätzliche 2,50 Mark in die PC Games/CD-ROM-Kombi investiert haben, wissen schon jetzt, was sie mit Wing Commander 3 für ein phantastisches Actionspiel erwartet. Alle anderen müssen sich noch einen Monat gedulden, um zu erfahren, ob das Millionenprojekt von Origin die vielen Dollars Entwicklungskosten auch wert ist. Ein sicherer Anwärter für das Spiel des Monats oder doch nur ein Produkt mit mittelmäßiger Spielbarkeit und glamourösem Drumherum? Im Fünf-Seiten-Test in Ausgabe 2/95 erfahren Sie alles über Chris Roberts' Traum vom interaktiven Spielfilm...

The Lion King



Seit Mortal Kombat weiß man, daß Virgin aus Konsolenkonvertierungen für den PC keine halben Sachen macht. Mit The Lion King hat sich der Hersteller mit dem weißen „V" auf rotem Grund keine leichte Aufgabe gesetzt. Parallax-Scrolling und Megabytes von flüssig animierten Sprites sind nach wie vor kein Kinderspiel für die Familie der IBM-Kompatiblen. Die unfertige Demo-Version konnten wir Ihnen in dieser Ausgabe bereits kurz vorstellen. In den nächsten Wochen, nachdem die testfähige Version bei uns angekommen ist, muß sich das Spiel einem Direktvergleich mit der bereits im Handel befindlichen Konsolenversion stellen.

Die nächste PC Games erscheint am 4. Jamuar im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Redaktionsleiter: Christoph Holowaty
Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
Leitende Redakteure: (verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne
Bildredaktion: Roland Gerhardt
Textkorrektur: Herbert Aichinger
Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt
Redaktion Tips und Tricks:
Neil Harris, Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.
Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Patrick Hodge
Freie Mitarbeiter:
Markus Krichel, Petra Maueröder, Thomas Brenner, Harald Wagner, Lars Geiger
Titelgestaltung: Simon Schmid
Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Kopierservice Coverdisk: Astat Media GmbH
Titel PC Games: © Virgin Interactive Entertainment
Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

